

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN ACCOUNTING*
GAME BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS SMAN 1 PLERET TAHUN AJARAN
2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Yasir Ramadhan
11403244047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN ACCOUNTING*
GAME BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS SMAN 1 PLERET TAHUN AJARAN
2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:
YASIR RAMADHAN
11403244047

Telah disetujui dan disahkan
pada tanggal 30 September 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Amanita Novi Yushita, M.Si
NIP. 19770810 200604 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul


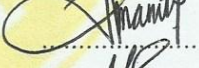

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN ACCOUNTING*
GAME BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS SMAN 1 PLERET TAHUN AJARAN
2015/2016**

yang disusun oleh:

YASIR RAMADHAN
11403244047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 15 Oktober 2015
dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
M. Djazari, M.Pd.	Ketua Penguji		11-11-2015
Amanita Novi Yushita, M.Si.	Sekretaris Penguji		11-11-2015
Dra. Isroah, M.Si.	Penguji Utama		28-10-2015



Yogyakarta, 12 November 2015
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan

Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasir Ramadhan

NIM : 11403244047

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game*

Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas

XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Apabila pernyataan di atas tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, maka saya bertanggung jawab dan siap menerima sanksi sebagaimana mestinya. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, September 2015
Penulis



Yasir Ramadhan
NIM. 11403244047

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Keselamatan dan kebahagiaan seorang anak tergantung pada ridho dan do'a

Ayah dan Ibu (Ustad M.Fathurrahman HD)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim, karya sederhana ini Penulis persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Kusmadi E.S dan Ibu Sholihah, terimakasih atas segala do'a, dukungan dan kasih sayang serta pengorbanan yang tiada henti mengalir.
2. Guruku terhormat Ustad M.Fathurrahman, terimakasih atas segala doa, nasihat dan dukungan yang telah diberikan.

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN ACCOUNTING*
***GAME* BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN**
EKONOMI KELAS XI IPS SMAN 1 PLERET TAHUN AJARAN
2015/2016
Oleh:
YASIR RAMADHAN
11403244047

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2015/2016 2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif berdasarkan penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dan dimodifikasi dari prosedur pengembangan Borg dan Gall (1989). Tahapannya meliputi: Penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk utama, uji coba utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir serta diseminasi dan implementasi. Pada tahap pengembangan produk awal dilakukan validasi materi oleh dua orang ahli materi (dosen dan guru) dan validasi media oleh satu orang ahli media (dosen). Terdapat tiga uji coba yang dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *Fun Accounting Game* berbasis *game* edukatif. Uji coba pertama yaitu uji coba awal yang melibatkan 7 responden, kedua yaitu uji coba utama yang melibatkan 25 responden dan yang ketiga yaitu uji coba operasional yang melibatkan 38 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif, kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah 1) Berhasil mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran Ekonomi 2) Tingkat kelayakan berdasarkan penilaian: Ahli Media diperoleh persentase 71,42% yang termasuk dalam kategori Layak, Ahli Materi diperoleh rata-rata persentase 92,04% yang termasuk kategori Sangat Layak, uji coba awal diperoleh rata-rata persentase 78,90% yang termasuk kategori Sangat Layak, uji coba utama diperoleh rata-rata persentase 77,00% yang termasuk kategori Sangat Layak, uji coba operasional diperoleh rata-rata persentase 82,00% dengan kategori Sangat Layak, dengan demikian Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang dikembangkan ini layak digunakan dalam mata pelajaran Ekonomi .

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukatif, *Fun Accounting Game*.

ABSTRACT
**THE DEVELOPMENT OF FUN ACCOUNTING GAME AS LEARNING MEDIA
BASED ON EDUCATIVE GAME ON ECONOMIC SUBJECT FOR GRADE XI
IPS AT SMAN 1 PLERET ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

By:
YASIR RAMADHAN
11403244047

This research aims to (1) develop learning media namely “Fun Accounting Game” based on educative game for economic subject in grade XI IPS at SMAN 1 Pleret academic year of 2015/2016 (2) to determine the advisability of “Fun Accounting Game” as learning media based on the assessment by Material Expert, Media Expert, and students.

Development model that used in this research is adapted and modified from Borg & Gall’s development model (1983). The research stages are: research and development stage, planning, preliminary product development, the preliminary field testing, the main product revision, the main field testing, the operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation. On the preliminary product development is conducted material validation by two material experts (teacher and lecturer) and media validation by media expert (lecturer). The three testing stages of learning media are involve 7 students for the initial testing, 25 students for main testing and 38 students for operational testing. The data collection technique in this research is using questionnaire. Data which obtained from the questionnaire is analysed as descriptive qualitative and quantitative.

Result of this research are : (1) Learning media “Fun Accounting Game” based on Educative Game for Economic Subject is successfully developed. (2) The level of feasibility based on assessment from: Media Expert is obtained 71,42% which included in feasible category, from Material Expert is obtained 92,04% which included in very feasible category, in the preliminary field testing is obtained 78,90% which included in very feasible category, in the main field testing is obtained 77,00% which included in very feasible category, in the operational field testing is obtained 82,00% which included in very feasible category. Thereby, learning media “Fun Accounting Games” based on educative game which have been developed is feasible to use for Economics subject.

Keyword: *Learning Media, Educative Game, and Fun Accounting Game.*

KATA PENGANTAR

Segala puji Penulis panjatkan kepada Allah SwT. Atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan sapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini Penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan izin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Prof. Sukirno, Ph.D., Kajur Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan izin penelitian.
4. Amanita Novi Yushita, M.Si Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan proposal skripsi.
5. Isroah, M.Si., Dosen Narasumber yang telah memberikan koreksi Tugas Akhir Skripsi Penulis.
6. M. Djazari, M.Pd., Ketua Penguji yang telah memberikan koreksi Tugas Akhir Skripsi Penulis.

7. Para Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi yang sudah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi Penulis.
8. Drs. Imam Nurrohmat, Kepala Sekolah SMAN 1 Pleret yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
9. Susi Purwestri, S.Pd., Guru mata pelajaran Ekonomi SMAN 1 Pleret yang telah membantu dalam melakukan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan yang terbaik oleh Allah SwT. Akhirnya harapan Penulis mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, September 2015
Penulis



Yasir Ramadhan
NIM.11403244047

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Asumsi Pengembangan	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 10
A. Kajian Teori Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	10
2. Aplikasi yang digunakan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	13
3. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	14
4. Materi dalam Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	17
a. Akuntansi Sebagai Sistem Informasi	17
b. Persamaan Akuntansi	18
B. Penelitian yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berfikir.....	21
D. Paradigma Penelitian.....	23
E. Pertanyaan Penelitian	23

BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Prosedur Pengembangan	25
D. Subjek dan Objek Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	33
A. Deskripsi Tempat Penelitian	33
1. Deskripsi Sekolah	33
2. Deskripsi Kelas	33
B. Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	34
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi	34
2. Perencanaan.....	34
3. Pengembangan Produk Awal	35
4. Uji Coba Awal	43
5. Revisi Produk Utama	44
6. Uji Coba Utama.....	47
7. Revisi Produk Operasional.....	49
8. Uji Coba Operasional.....	50
9. Revisi Produk Akhir	53
10. Diseminasi dan Implementasi	53
C. Kelayakan Media Pembelajaran <i>Fun Accounting Game</i> Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....	54
D. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kuisisioner untuk Ahli Materi	30
2. Kuisisioner untuk Ahli Media.....	30
3. Kuisisioner untuk Siswa	31
4. Pedoman Penskoran	32
5. Rekapitulasi Validasi Ahli Media	36
6. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	37
7. Revisi Produk Ahli Materi	39
8. Rekapitulasi Uji Coba Awal.....	44
9. Rekapitulasi Uji Coba Utama	48
10. Rekapitulasi Uji Coba Operasional.....	51
11. Kelayakan Pada Setiap Tahap Penilaian	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	23
2. Alur Penelitian	25
3. Tampilan Sebelum <i>Full Screen</i>	40
4. Tampilan <i>full screen</i> setelah revisi.....	40
5. Tampilan bantuan 50:50 sebelum direvisi	41
6. Tampilan bantuan 50:50 setelah direvisi	41
7. Halaman <i>game</i> pertemuan 2 sebelum direvisi	42
8. Halaman <i>game</i> pertemuan 2 setelah direvisi	42
9. Tampilan <i>game</i> pertemuan 2 sebelum direvisi	43
10. Tampilan <i>game</i> pertemuan 2 setelah direvisi	43
11. Halaman menu utama setelah revisi	45
12. Halaman menu pilihan materi setelah direvisi.....	45
13. Tampilan <i>game</i> pertemuan 4 sebelum revisi.....	46
14. Tampilan <i>game</i> pertemuan 4 setelah revisi.....	46
15. Petunjuk penggunaan <i>game</i> pertemuan 4 sebelum revisi	50
16. Petunjuk penggunaan <i>game</i> pertemuan 4 setelah revisi	50
17. <i>Histogram</i> kelayakan pada setiap tahap.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Materi dan Soal dalam Media Pembelajaran	60
2. Angket Validasi Media Pembelajaran	93
3. Angket Penilaian Siswa.....	103
4. Produk Akhir dan <i>Flow Chart</i>	109
5. Surat Ijin Penelitian	116
6. Dokumentasi Penelitian	120

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan semakin berkembang setiap waktu, perbaikan dan pembaharuan dilakukan pada semua aspek semata-mata untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Paradigma pendidikan mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis Teknologi Informasi. Pada era Teknologi Informasi tersebut, memungkinkan Siswa bisa lebih mengetahui materi dibandingkan dengan gurunya. Azhar Arsyad (2011: 2) mengemukakan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup dan kemungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Masalah tersebut membawa konsekuensi pada guru agar lebih kreatif dalam membuat langkah-langkah pembelajarannya. Pendidikan juga terbantu dengan semakin berkembangnya teknologi, mudahnya mengakses informasi, berbagi pengetahuan bahkan berinteraksi tanpa terikat ruang dan waktu sangat menunjang proses pendidikan. Meskipun efek negatif teknologi sangat berbahaya, namun jika kita menggunakan teknologi untuk sesuatu yang positif tentu sangat bermanfaat.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Dalam lingkup proses

pembelajaran, inovasi media pembelajaran dirasa perlu dilakukan untuk meningkatkan minat, motivasi maupun prestasi belajar Siswa. Pentingnya media pembelajaran juga dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 6), bahwa “Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”. Oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan pengembangan media pembelajaran agar dalam proses belajar mengajar dapat menarik minat siswa.

Salah satu teknologi yang sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah komputer, dalam bidang pendidikan komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Komputer merupakan salah satu sarana prasarana berbasis teknologi modern yang paling banyak ditemui di sekolah. Komputer pada saat ini wajib hukumnya bagi sekolah, karena beberapa mata pelajaran dalam pembelajarannya harus memakai komputer seperti TIK. komputer diyakini dapat menunjang proses belajar Siswa seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (1989: 24) “Penggunaan komputer bersifat ganda, di satu sisi, komputer berguna sebagai alat bantu dalam proses pendidikan dan belajar, sedangkan disisi lainnya, komputer menciptakan proses belajar mengajar itu sendiri”. Selain itu dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa, untuk pengembangan media pembelajaran, komputer bisa menjadi alat dalam proses pembuatan maupun penerapannya.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer berbasis *game* edukatif masih jarang ditemui, meskipun sudah ada namun tidak cukup banyak, tidak sebanding dengan jumlah *game* yang bersifat hiburan. Pemanfaatan *game* dengan menggunakan komputer dalam proses belajar mengajar pada saat ini masih belum banyak dikembangkan khususnya lingkup mata pelajaran Ekonomi. Jika dibandingkan dengan pengembangan media pembelajaran lain seperti komik, *game* lebih menarik dan menghibur bagi peserta didik. Karena *game* bersifat *entertain* atau dalam bahasa Indonesia berarti menghibur, dan ada unsur *addicted* jika seseorang memainkan *game* sering timbul perasaan ingin melakukannya lagi. Samuel Henry (2010: 56-57) mengemukakan tentang dampak positif *game* yaitu (1) *Game* membuat anak mengenal teknologi komputer, (2) *Game* memberikan pelajaran tentang mengikuti pengarahan dan aturan, (3) *Game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika, (4) *Game* melatih penggunaan saraf motorik dan spatial skill, (5) *Game* menjadi sarana interaksi antara orang tua dan anak. Ketika bermain bersama, (6) *Game* mengenalkan teknologi serta fitur-fiturnya, (7) *Game* menyenangkan dan menghibur. Maka dari itu jika *game* digunakan sebagai media pembelajaran akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Mata pelajaran ini diberikan dengan tujuan untuk membekali lulusannya dengan berbagai kemampuan dan pemahaman. Pada mata pelajaran Ekonomi

terdapat materi Akuntansi, tidak seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana Akuntansi adalah mata pelajaran pokok, di SMA Akuntansi menjadi salah satu materi atau pokok bahasan dalam mata pelajaran Ekonomi. Materi Akuntansi dirasa cukup sulit dipahami bagi siswa karena dibutuhkan keuletan dan ketelitian. Mengacu pada manfaat media pembelajaran dan *game* edukatif yang sangat baik serta materi Akuntansi dalam mata pelajaran Ekonomi yang dirasa cukup sulit maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran Ekonomi. Pemilihan nama *Fun Accounting Game* dilakukan agar memberi kesan bahwa materi Akuntansi adalah materi pelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajarinya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMAN 1 Pleret sebagian siswa tidak tertarik untuk mempelajari dan tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran. Hal itu dikarenakan selain materi yang cukup sulit dipahami, metode pembelajaran *teacher centered* masih digunakan, dan cara yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kurang menarik perhatian siswa, karena dalam proses menerangkan materi guru hanya menggunakan spidol, papan tulis dan buku teks pelajaran. Selain itu ditemukan permasalahan lainnya dalam proses pembelajaran yaitu inisiatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi masih kurang, terutama belum ada penggunaan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Pleret.

Setelah mempertimbangkan beberapa masalah diatas maka dipandang perlu dikembangkan sebuah Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif untuk membantu guru menyampaikan materi agar menjadi lebih menarik minat belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada materi Akuntansi dengan KD 5.1 Mendeskripsikan Akuntansi sebagai sistem informasi dan KD 5.2 Menafsirkan persamaan Akuntansi dalam mata pelajaran Ekonomi, dengan demikian Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Ekonomi.
2. Proses belajar mengajar masih terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Inisiatif guru dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi masih kurang.
4. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran Ekonomi belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang teridentifikasi dikaji secara mendalam, maka perlu ada pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, Penulis membatasi masalah pada

Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* berbasis *Game* Edukatif yang belum tersedia. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-September tahun 2015 di SMAN 1 Pleret. Subjek penelitian ini adalah Ahli Media dan Ahli Materi yang terdiri dari 2 dosen Fakultas Ekonomi jurusan Pendidikan Akuntansi UNY dan guru mata pelajaran Ekonomi sebagai Validator, serta siswa kelas XI IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif untuk siswa kelas XI IPS SMAN 1 Pleret tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif untuk siswa kelas XI IPS SMAN 1 Pleret tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2015/2016.
2. Mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang memuat materi dan soal evaluasi. Produk di *design* menarik agar siswa lebih tertarik dalam belajar Akuntansi.

2. Materi yang disajikan

Materi yang terdapat dalam produk ini sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) 5.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi dan KD 5.2 Menafsirkan persamaan akuntansi kelas XI IPS SMA berdasarkan kurikulum yang berlaku.

3. Jenis media pembelajaran

Jenis media berupa media pembelajaran menggunakan komputer. Media ini dapat digunakan oleh berbagai spesifikasi komputer yang ada saat ini, sehingga dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

- b. Produk yang dihasilkan dapat digunakan untuk penelitian yang selanjutnya.
- c. Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dan meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar dan memberi referensi belajar bagi peserta didik.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah Penulis terima dibangku kuliah khususnya yang berkaitan dengan Akuntansi serta untuk membekali Penulis sebagai calon pendidik dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh siswa di sekolah maupun di rumah.

2. Sekolah memiliki komputer yang dapat digunakan untuk sarana pembelajaran.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

1. Pengertian Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Media adalah segala sesuatu yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan. “..Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan..” (Wina Sanjaya, 2006: 163). Pengertian ini mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi. Di sisi lain media dapat diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan sebagaimana yang diungkapkan oleh Robert Heinich, dkk (2002: 10) media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Secara lebih khusus Azhar Arsyad (2011: 3) mengatakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar atau proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik, maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pendek kata media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 28).

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, menurut Riva (2012: 08) permainan (*game*) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan permainan. Sudirman dkk (2010: 12) mendefinisikan *game* sebagai setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan aturan-aturan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain.

Dalam bahasa Inggris istilah edukasi yaitu *education* yang memiliki arti “*activities that impart knowledge or skill*” atau dalam bahasa Indonesia “kegiatan menanamkan pengetahuan dan keterampilan”. Kamus besar bahasa Indonesia mengartikan edukasi sebagai pendidikan, sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dari berbagai penuturan mengenai media pembelajaran dan *game* edukatif diatas dapat disimpulkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif adalah pengantar, perantara, fasilitator komunikasi antara peserta didik dan guru berbentuk *game* yang berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif berisi materi pelajaran dan soal yang dibagi menjadi 4 pertemuan. Pada setiap akhir materi pertemuan terdapat sebuah *game* yang dapat dimainkan sebagai sarana latihan dan evaluasi. Pada pertemuan pertama terdapat *game Who Wants To Be a Millionaire*, *game* yang diadopsi dari acara kuis di Televisi dan memiliki judul yang sama. Pertemuan ke dua terdapat *game* mencocokkan soal dengan jawaban yang tersedia dengan waktu yang telah ditentukan. Pertemuan ke tiga terdapat *Bingo Quiz*, *player* menjawab pertanyaan yang terletak dalam kotak yang berjumlah 25 kotak, tidak harus semua pertanyaan terjawab namun *player* dinyatakan menang jika dapat membuat 2 garis pada kotak-kotak tersebut dan menyelesaikan dengan waktu yang telah ditentukan. Pertemuan ke empat terdapat *Accounting Equation*, *game* yang dirancang untuk memahami materi persamaan akuntansi, *player* ditugaskan untuk

menjawab pertanyaan dengan mengisi kolom persamaan akuntansi yang telah disediakan.

2. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif adalah *Adobe Flash*. Menurut wikipedia.com *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, *CD* Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh

produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

3. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Prosedur pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif adalah prosedur pengembangan Borg dan Gall, prosedur ini dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 147-148), yaitu:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap ini pada umumnya digunakan untuk menganalisis kebutuhan, studi literatur, dan identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan.

b. Perencanaan

Tahap kedua peneliti menetapkan rancangan untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan model, merumuskan tujuan secara berjenjang/bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan rancangan model dalam cakupan wilayah terbatas.

c. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan. Produk awal model dapat berupa buku panduan

penerapan model, perangkat model seperti media dan alat bantu model, instrumen alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara yang diperlukan untuk mengumpulkan semua informasi selama penerapan model. Proses penelitian pada tahap ini dengan melakukan validasi rancangan model oleh pakar yang Ahli dengan bidangnya.

d. Uji coba awal

Setelah model dan perangkatnya siap untuk digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan ujicoba rancangan model. Uji coba ini melibatkan sekitar 6-12 responden terlebih dahulu. Hal ini penting dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya digunakan. Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner.

e. Revisi produk utama

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil ujicoba produk tahap pertama, dengan menganalisis kekurangan yang ditemui selama ujicoba produk, maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

f. Uji coba utama

Pengujian produk di lapangan disarankan mengambil sampel lebih banyak yaitu antara 30-100 orang responden. Pada saat ujicoba

kedua ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

g. Revisi produk operasional

Revisi produk selalu dilakukan setelah produk tersebut diterapkan atau diujicobakan. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

h. Uji coba operasional

Setelah melalui pengujian dua kali dan revisi juga dilakukan dua kali, implementasi model dapat dilakukan dalam wilayah yang luas dalam kondisi yang senyatanya. Implementasi model disarankan mengambil sampel sebesar 40-200 orang responden. Pada tahap ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan berbagai instrumen seperti lembar observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

i. Revisi produk akhir

Sebelum model dipublikasikan kesasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi model. Diharapkan dengan adanya revisi terakhir ini, model sudah benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan penggunaan model.

j. Diseminasi dan implementasi

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah. Apabila memungkinkan, publikasi model dapat dilakukan pada jalur komersial.

4. Materi dalam Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Materi dalam Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif adalah materi Akuntansi dalam mata pelajaran Ekonomi, KD 5.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi dan KD 5.2 Menafsirkan persamaan akuntansi, yaitu:

a. Akuntansi sebagai sistem informasi

Pengertian Akuntansi menurut AAA (American Accounting Association) dalam Yoga Firdaus dkk, (2007: 122), “Akuntansi sebagai proses identifikasi, pengukuran, dan komunikasi informasi Ekonomi untuk memungkinkan pembuatan pertimbangan-pertimbangan dan keputusan-keputusan oleh para pemakai informasi tersebut. Akuntansi sering disebut sebagai bahasa dunia usaha karena ia merupakan media komunikasi bagi pihak-pihak yang memerlukan.

Sistem Akuntansi pada akhirnya akan mengeluarkan laporan yang menyajikan informasi pokok kepada pemakainya. Mereka dibagi menjadi pihak intern dan ekstern. Contoh pihak intern

adalah manajer atau pimpinan perusahaan. Sedangkan pihak ekstern pemilik, kreditor pemerintah karyawan dsb.

Akuntansi menurut bidangnya dapat dikelompokkan menjadi Akuntansi keuangan, auditing, Akuntansi biaya, Akuntansi manajemen, Akuntansi perpajakan, Akuntansi anggaran dan Akuntansi pendidikan sedangkan menurut profesi terdapat akuntan publik, akuntan intern, akuntan pemerintahan dan akuntan pendidik.

b. Persamaan akuntansi

Pencatatan sistematis dan teratur dalam Akuntansi selalu membentuk suatu persamaan atau keseimbangan. Persamaan ini dicapai dengan mencatat kekayaan pada suatu sisi dan sumber kekayaan itu pada sisi lain dengan jumlah sama besar. Pencatatan transaksi keuangan harus membentuk suatu persamaan. Artinya kondisi harta dan modal setelah pencatatan transaksi harus selalu seimbang. Bila terjadi ketidakseimbangan antara modal dan harta, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pencatatan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ghea Putri Fatma Dewi tahun 2012 dengan judul “Pengembangan *Game* Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis *Macromedia Flash*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Game* Pengenalan Nama Hewan mendapat

kelayakan Ahli Media pada rata-rata 4.32 termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli Materi pada rata-rata 4.59, termasuk dalam kategori sangat layak, dan hasil uji coba Siswa ada pada rata-rata 3.07 termasuk dalam kategori baik. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran yang digunakan juga menggunakan *Adobe Flash* yang sebelumnya bernama *Macromedia Flash*. Perbedaan penelitian Ghea dan penelitian ini yaitu produk yang dihasilkan yaitu *game* pengenalan nama hewan, sedangkan penelitian ini Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif. Perbedaan lain terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek dan objek penelitian yang dilakukan Ghea yaitu SD Negeri Somokaten Klaten sedangkan penelitian ini yaitu kelas XI IPS SMAN 1 Pleret.

2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ria Sartikaningrum Tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program KeAhlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran dinyatakan layak digunakan. Kelayaan aspek rekayasa media menurut penilaian Ahli Media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian Ahli Media memperoleh rerata skor sebesar 54,00

dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian Ahli Materi memperoleh rerata skor sebesar 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor 3,22 yang termasuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang termasuk kategori “Sangat Tinggi”. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, dan materi penelitian berisi tentang Akuntansi. Perbedaan penelitian Ria dan penelitian ini yaitu terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek dan objek penelitian yang dilakukan Ria yaitu kelas X Program Keahlian Akuntansi SMKN 1 Tempel sedangkan penelitian ini yaitu kelas XI IPS SMAN 1 Pleret.

3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Destridiana Bektipratiwi Tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Lituavi* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MAN Wonosari Gunungkidul Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian Destridiana adalah produk Media Pembelajaran *Game Lituavi* yang layak.

Baik dari aspek penilaian Ahli Media maupun Ahli Materi efektifitas media dalam meningkatkan motivasi belajar terbukti dari hasil uji t yang meunjukkan bahwa t_{hitung} yang diperoleh sebesar -21,134 dengan sig 0,0000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara motivasi awal dengan motivasi akhir karena nilai t yang ditemukan negatif maka hal ini meunjukkan bahwa motivasi akhir lebih baik dari motivasi awal. Persamaan penelitian Destridiana dengan penelitian ini adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan. Perbedaan penelitian Ria dan penelitian ini terletak pada produk yang dihasilkan, produk yang dihasilkan Ria adalah Media Pembelajaran *Game Lituavi* sedangkan penelitain ini yaitu Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif. Perbedaan lain terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek dan objek penelitian yang dilakukan Destridiana yaitu kelas X MAN Wonosari Gunung kidul sedangkan penelitian ini yaitu kelas XI IPS SMAN 1 Pleret.

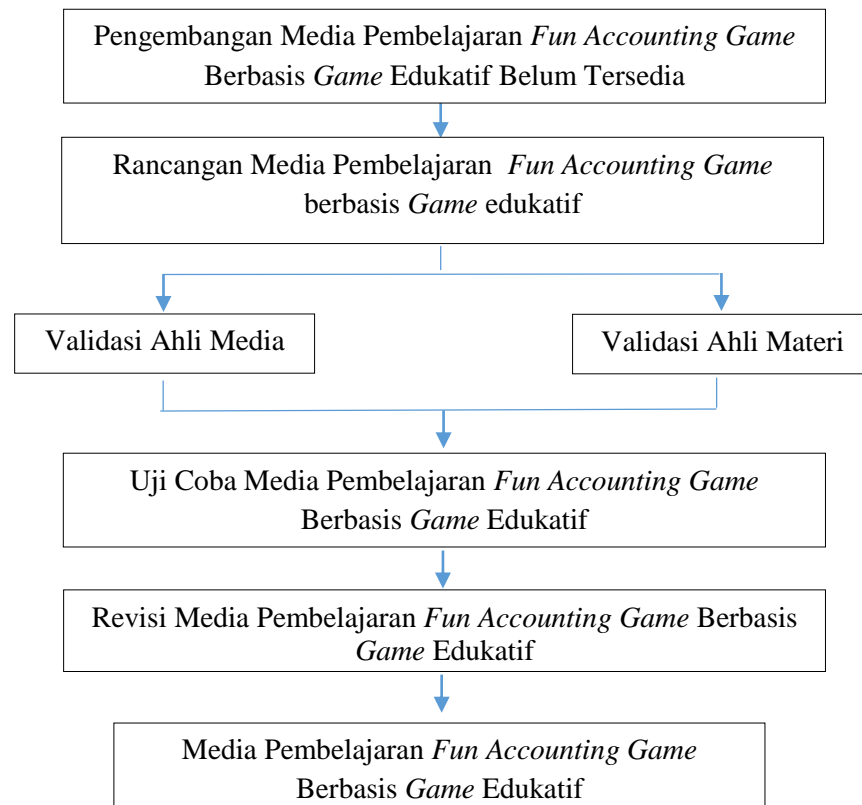
C. Kerangka Berfikir

Paradigma pendidikan mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis Teknologi Informasi. Pendidikan juga terbantu dengan semakin berkembangnya teknologi, mudahnya mengakses informasi, berbagi pengetahuan bahkan berinteraksi tanpa terikat ruang dan waktu sangat menunjang proses pendidikan. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Salah satu teknologi yang sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah komputer,

dalam bidang pendidikan komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer berbasis *game* edukatif masih jarang ditemui, meskipun sudah ada namun tidak cukup banyak, tidak sebanding dengan jumlah *game* yang hanya bersifat hiburan.

Mata pelajaran Akuntansi dianggap sulit oleh Siswa sehingga sebagian siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya, metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan dirasa kurang menarik perhatian siswa. Kurangnya inisiatif guru untuk mengembangkan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif. Berdasarkan masalah diatas pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dirasa dapat menjadi solusi atau pemecahan masalah tersebut.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi diatas maka pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang dikembangkan menurut Ahli Media?
3. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang dikembangkan menurut Ahli Materi?
4. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang dikembangkan menurut Siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

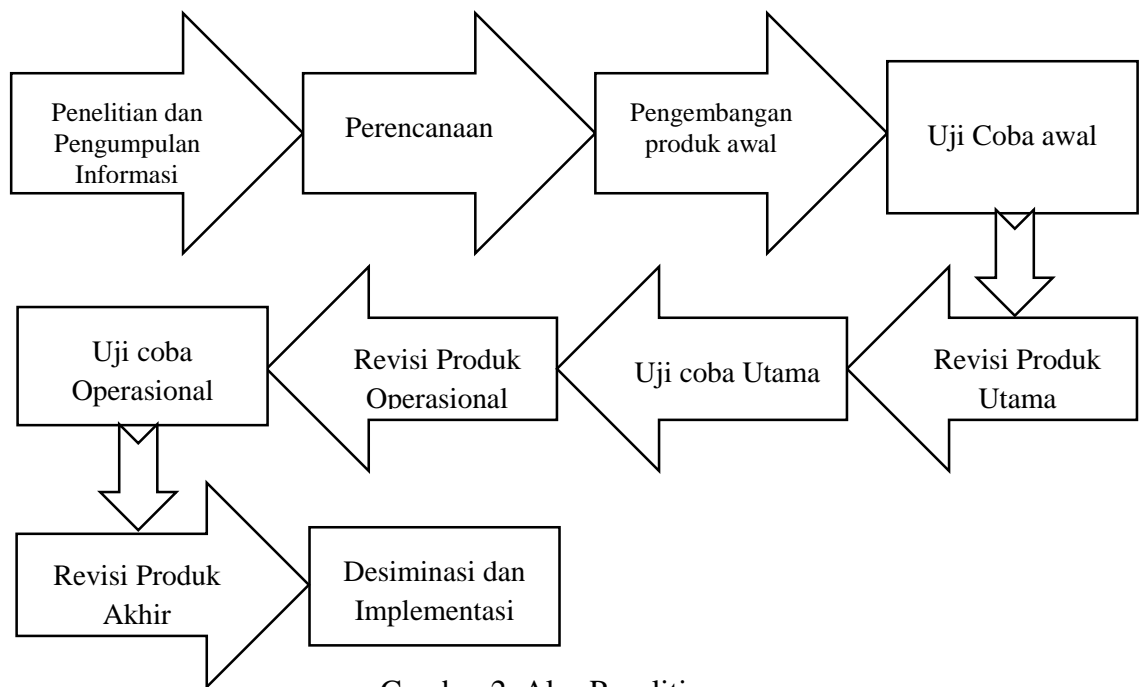
Jenis penelitian ini adalah *Research and Depelovment*. Nusa Putra (2011: 67) Mendefinisikan *Research and Depelovment* sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan menghasilkan, menguji kefektian produk, model/strategi/cara, jasa, produser, tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Pengertian Nusa Putra sejalan dengan Borg dan Gall (1989), namun Borg dan Gall (1989) mengungkapkan secara lebih sederhana bahwa *Research and Development* merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji suatu produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kelayakan tersebut. Tahapan atau prosedur pengembangan yang akan digunakan oleh Penulis adalah prosedur pengembangan Borg dan Gall.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pleret yang berlokasi di Dusun Kedaton, Desa Pleret, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul 55791 Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan bulan Mei-September 2015

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini menggunakan prosedur Borg dan Gall, prosedur digambarkan dalam alur di bawah ini:



Gambar 2. Alur Penelitian

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Tahap ini Penulis melakukan identifikasi masalah yang terjadi di kelas yaitu:

- a. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Ekonomi.
- b. Proses belajar mengajar masih terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Inisiatif guru dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi masih kurang.

- d. Belum tersedianya Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* berbasis *Game* Edukatif Ekonomi.

2. Perencanaan

Tahap kedua Penulis menetapkan rancangan untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain memilih aplikasi untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif, aplikasi yang dipilih Penulis yaitu *Adobe Flash*, selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan materi akuntansi sebagai sistem informasi dan persamaan akuntansi sebagai materi isi dalam Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif, dan merencanakan uji kelayakan rancangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif kepada Ahli Media, Ahli Materi, dan Siswa.

3. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini Penulis mulai menyusun bentuk awal Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dengan menggunakan *Adobe Flash*. Merancang desain awal Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dengan membuat *flow chart*. Pada tahap ini Penulis juga melakukan validasi rancangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif oleh Ahli Media dan Ahli Materi. Validasi Ahli Media dilakukan oleh Dosen Ahli terkait dengan penilaian aspek media yang dikembangkan. Validasi oleh Ahli Materi dilakukan oleh dosen ahli dan guru terkait dengan isi materi.

4. Uji coba awal

Setelah Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif siap untuk digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan ujicoba rancangan. Uji coba ini melibatkan 7 responden dari Siswa. Jumlah responden ditentukan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 147-148) dengan jumlah minimal 6 responden. Hal ini penting dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya digunakan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini berupa kuesioner.

5. Revisi produk utama

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama. Dengan menganalisis kekurangan yang ditemui selama uji coba produk, maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

6. Uji coba utama

Karena keterbatasan jumlah responden yang seharusnya minimal 30 responden untuk tahap uji coba ini, penulis melakukan modifikasi jumlah responden. Pengujian produk di lapangan dilakukan pada 25 responden Siswa. Langkah ini dilakukan agar pada tahap selanjutnya perbedaan jumlah responden antara tahap uji coba utama dan uji coba operasional tetap besar.

7. Revisi produk operasional

Penulis melakukan revisi produk setelah Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif diterapkan atau diujicobakan.

Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

8. Uji coba operasional

Setelah melakukan uji coba dan revisi sebanyak dua kali. Uji coba operasional dilakukan kepada 40 responden. Karena keterbatasan jumlah responden, modifikasi dilakukan kembali dengan mereduksi jumlah responden menjadi 38 responden. Pada tahap ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

9. Revisi produk akhir

Sebelum dipublikasikan kesasaran pengguna yang lebih luas, maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat uji coba operasional Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif.

10. Diseminasi dan implementasi

Tahap terakhir adalah mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa kelas XI IPS SMAN 1 Pleret. Objek penelitian ini adalah kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif .

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti ialah Kuesioner. Menurut Sugiyono (2009: 142) Kuisisioner merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait tingkat kelayakan. Kuisisioner ini akan diberikan kepada Ahli Media, Ahli Materi sebagai Validator dan Siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuisisioner. Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Data yang didapat berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari responden, data ini sebagai acuan untuk revisi pada tiap tahap penelitian. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh berupa distribusi skor dan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif yang diungkapkan dalam kategori skala penilaian yang telah ditentukan yaitu skala linkert. Adapun skala yang digunakan dalam angket yaitu, Sangat Layak = 4, Layak = 3, Tidak Layak = 2, dan Sangat Tidak Layak = 1. Peneliti menggunakan 4 alternatif jawaban karena menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284) “..Dengan 5 alternatif terdapat kelemahan yaitu responden cenderung memilih alternatif yang ada ditengah”.

Berikut ini kisi-kisi kuesioner penelitian berdasarkan dari setiap kategori kuesioner:

1. Kuisisioner untuk Ahli Materi

Kuisisioner yang diberikan untuk Ahli Materi digunakan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan aspek materi dan strategi pembelajaran.

Tabel 1. Kuesioner untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Isi Materi	Kesesuain dengan silabus	1
		Aktualisasi materi	1
		Relevansi dengan kemampuan Siswa	1
		Kejelasan materi	1
		Cakupan materi	1
		Ketuntasan materi	1
		Tingkat kesulitan soal	1
		Variasi soal	1
		Kebenaran kunci jawaban	1
2	Strategi Pembelajaran	Kemudahan penggunaan	1
		Kemudahan memahami materi	1
		Jumlah	

Sumber : Amru Salam Riyadi (2011)

2. Kuisisioner untuk Ahli Media

Kuisisioner yang diberikan kepada Ahli Media digunakan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan aspek komunikasi, desain teknis dan format tampilan.

Tabel 2. Kuisisioner untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Komunikasi	Kemudahan memulai program	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Penggunaan bahasa	1
2	Desain Teknis	Penggunaan tombol interaktif	1
		Kejelasan penggunaan bantuan	1
		Format teks	1
		Penggunaan warna	1
		Kemudahan menggunakan program	1
		Kreatifitas pengembangan program	1
		Pemilihan <i>tool</i>	1
3	Format Tampilan	Urutan penyajian	1
		Penggunaan <i>back sound</i>	1
		Transisi antar <i>slide</i>	1
		Tampilan program	1
Jumlah			14

Sumber : Amru Salam Riyadi (2011)

3. Kuisioner untuk Siswa

Kuisioner yang diberikan kepada Siswa digunakan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan efek strategi pembelajaran, aspek komunikasi, dan desain teknis.

Tabel 3. Kuisioner untuk Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Efek Strategi Pembelajaran	Menambah Pengetahuan Siswa	1
		Kemudahan Penggunaan	1
		Meningkatkan Minat Siswa	1
		Meningkatkan Motivasi Siswa	1
2	Komunikasi	Kemudahan Memulai Program	1
		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	1
		Penggunaan Bahasa	1
		Kejelasan soal	1
3	Desain Teknis	Penggunaan <i>Font</i>	1
		Vaiasi Tampilan	1
		Penggunaan <i>backsound</i>	1
Jumlah			11

Sumber : Amru Salam Riyadi (2011)

G. Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari Ahli Materi, Ahli Media dengan menggunakan angket akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari Ahli Materi dan Ahli Media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa.

Data kuantitatif yang berasal dari angket Ahli Materi dan Ahli Media serta angket dari Siswa kemudian dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data kuantitatif yang telah dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan acuan konversi nilai yang diadopsi dari Suharsimi Arikunto (1996: 244), yaitu:

Tabel 4. Pedoman Penskoran

Interval Skor	Kategori
76 – 100 %	Sangat Layak
56 – 75 %	Layak
40 – 55 %	Tidak Layak
0 – 39 %	Sangat Tidak Layak

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Deskripsi Sekolah

SMAN 1 Pleret terletak di Dusun Kedaton, Desa Pleret, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul 55791 Daerah Istimewa Yogyakarta.

a. Visi

Cerdas dalam Imtaq, Iptek, cinta seni, budaya, dan olahraga.

b. Misi

- 1) Meningkatkan iman dan taqwa dalam rangka memperkuat kepribadian peserta didik sebagai insan beragama
- 2) Meningkatkan kualitas akademik sehingga mampu melanjutkan ke Perguruan Tinggi
- 3) Menegmbangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki sebagai bekal hidup di masyarakat
- 4) Mengembangkan bakat, minat, dan daya kreasi seni untuk melestarikan budaya bangsa yang berkepribadian mulia
- 5) Mengembangkan bakat dan minat berolahraga sesuai dengan potensi yang dimiliki sebagai bekal hidup di masyarakat

2. Deskripsi Kelas XI IPS

Berdasarkan data siswa SMAN 1 Pleret, terdapat 3 kelas untuk jurusan IPS. Kelas XI IPS 1 dengan jumlah 25 siswa, XI IPS 2 dengan 23 siswa dan XI IPS 3 dengan 24 siswa.

B. Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi diperoleh Berdasarkan hasil pengamatan di SMAN 1 Pleret pada saat proses pembelajaran. Sebagian Siswa tidak tertarik untuk mempelajari dan tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran. Hal itu dikarenakan selain materi yang cukup sulit dipahami, metode pembelajaran *teacher centered* masih digunakan, dan cara yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kurang menarik perhatian Siswa, karena dalam proses menerangkan materi guru hanya menggunakan spidol, papan tulis dan buku teks pelajaran. Selain itu ditemukan permasalahan lainnya dalam proses pembelajaran yaitu inisiatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Ekonomi masih kurang, terutama belum ada penggunaan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Pleret.

2. Perencanaan

Tahap kedua penulis menetapkan rancangan untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain memilih aplikasi untuk membuat Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif. Aplikasi yang dipilih penulis yaitu *Adobe flash*. Langkah berikutnya menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan materi Akuntansi sebagai sistem

informasi dan persamaan Akuntansi sebagai materi isi. perenacanaan terakhir yaitu merencanakan uji kelayakan rancangan kepada Ahli Media, Ahli Materi, dan Siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengumpulan data dan penelitian serta tahap perencanaan telah dilakukan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk awal. Pada tahap ini penulis melakukan:

- a. Merancang desain awal
 - 1) Menyusun kerangka awal materi dan soal yang akan menjadi *content*. Materi dan soal sesuai dengan Kompetensi Dasar yang dipilih.
 - 2) Merancang bentuk awal media pembelajaran dengan desain awal media dibuat dengan membentuk *flow chart*.
- b. Membuat Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Setelah Kerangka awal materi, soal dan *flow chart* tersusun tahap selanjutnya adalah proses pembuatan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif, adapun proses pembuatan secara singkat sebagai berikut:

- 1) Membuat interface atau desain dari tiap halaman pada *game* sesuai *flow chart* yang telah disusun.
- 2) Input materi, soal, kompetensi dasar, dan profil pada halamannya masing-masing yang telah dibuat.

- 3) Setelah semua data telah ter-input, selanjutnya dilakukan proses *coding* agar game dapat beroperasi.
 - 4) Langkah terakhir adalah penambahan *backsound*.
- c. Validasi produk Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Validasi aspek media dilakukan oleh Ahli Media yaitu Mahendra Adhi N., M.Sc. selaku Dosen Ahli. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-4 serta memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki produk. Rekapitulasi penilaian disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
		Aspek Media	Ahli Media
1	Komunikasi	Kemudahan memulai program	3
		Kejelasan petunjuk penggunaan	3
		Penggunaan bahasa	2
2	Desain teknis	Penggunaan tombol interaktif	3
		Kejelasan penggunaan bantuan	4
		Format teks	3
		Penggunaan warna	2
		Kemudahan menggunakan program	3
		Kreatifitas pengembangan program	3
		Pemilihan <i>tool/software</i> untuk pengembangan	3
		Urutan penyajian	3
3	Format tampilan	Penggunaan <i>backsound</i>	2
		Transisi antar <i>slide</i>	3
		Tampilan program	3
		Total Skor	
Presentase Kelayakan		71,42 %	
Kategori		Layak	

Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 71,42% dan berada pada rentang 56-75% yang termasuk kategori Layak.

Validasi aspek Materi dilakukan oleh Ahli Materi yaitu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si., selaku Dosen Ahli dan Susi Purwestri S.Pd. Selaku Praktisi Pendidikan. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-4 serta memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki materi dan soal. Rekapitulasi nilai disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	
		Aspek materi	Dosen Ahli	Praktisi Pendidikan
1	Isi materi	Keseuaian dengan silabus	4	4
		Aktualisasi materi	4	4
		Relevansi dengan kemampuan Siswa	4	4
		Kejelasan materi	3	4
		Cakupan materi	3	4
		Ketuntasan materi	4	4
		Tingkat kesulitan soal	3	3
		Variasi soal	4	3
		Kebenaran kunci jawaban	4	4
2	Startegi pembelajaran	Kemudahan penggunaan	3	4
		Kemudahan memahami materi	3	4
Total Skor			39	42
Presentase Kelayakan			88,63 %	95,45 %
Rata-Rata Presentase Kelayakan			92,04 %	
Kategori			Sangat Layak	

Hasil validasi yang dilakukan oleh Ahli Materi selaku Dosen Ahli diperoleh persentase sebesar 88,63% berada pada rentang 76-100% yang termasuk kategori Sangat Layak, sedangkan validasi yang dilakukan Ahli Materi selaku praktisi pendidikan diperoleh persentase sebesar 95,45% berada pada rentang 76-100% yang termasuk kategori Sangat Layak,. Rata-rata presentase yang diperoleh Ahli Materi secara keseluruhan sebesar 92,04% berada pada rentang 76-100% yang termasuk kategori Sangat Layak.

d. Revisi produk Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif

Revisi produk dilakukan setelah tahap validasi dari para Ahli. Komentar dan saran yang diberikan para Ahli menjadi acuan untuk memperbaiki media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi sebelum media diujicobakan ke Siswa. Berikut merupakan hal-hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dari para Ahli:

1) Revisi oleh Ahli Materi

Berdasarkan penilaian Ahli Materi yang pertama yaitu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si., beliau memberikan revisi sebagai berikut:

- a) Materi harus berdasarkan standar Akuntansi keuangan yang berlaku.
- b) Terdapat kesalahan pada rumus persamaan Akuntansi dalam materi
- c) Soal dalam *game* harus mengikuti materi yang telah direvisi

Di lain sisi, berdasarkan penilaian Ahli Materi yang kedua yaitu Susi Purwestri, S.Pd. tidak memberikan saran atau komentar untuk perbaikan. Oleh karena itu berdasarkan komentar dan saran yang diberikan Ahli Materi telah dilakukan perbaikan sebagai berikut.

Tabel 7. Revisi Ahli Materi

Saran	Sebelum revisi	Sesudah Revisi
Materi harus berdasarkan standar Akuntansi keuangan yang berlaku.	a. Perbandingan antara Manfaat dan Biaya b. Dapat Dimengerti c. Relevan d. Reliabel e. Nilai Prediksi f. Feedback g. Tepat Waktu h. Dapat Dibandingkan i. Materiality	a. Dapat dipahami b. Relevan c. Materialitas d. Keandalan - Penyajian - jujur -Substansi mengungguli bentuk - Netralitas - Pertimbangan sehat - Kelengkapan e. Dapat dibandingkan
Rumus persamaan Akuntansi yang terdapat dalam materi perlu diperbaiki karena rancu.	$H+B = U+M+P$	$H = U+M$

2) Revisi oleh Ahli Media

Revisi yang kedua yaitu dari Ahli Media, berdasarkan komentar dan saran yang diberikan maka dilakukan perbaikan sebagai berikut:

- a) *Default volume backsound* terlalu besar, atas saran tersebut peneliti menurunkan *default volume* dari 100% menjadi 50%
- b) Terdapat *coding* yang salah dalam *game* pertemuan 1, ketika *player* menjawab salah dan muncul pilihan tombol “belajar lagi” ketika di klik ya terjadi *error* dan telah diperbaiki.
- c) *Default tampilan* belum *full screen*.

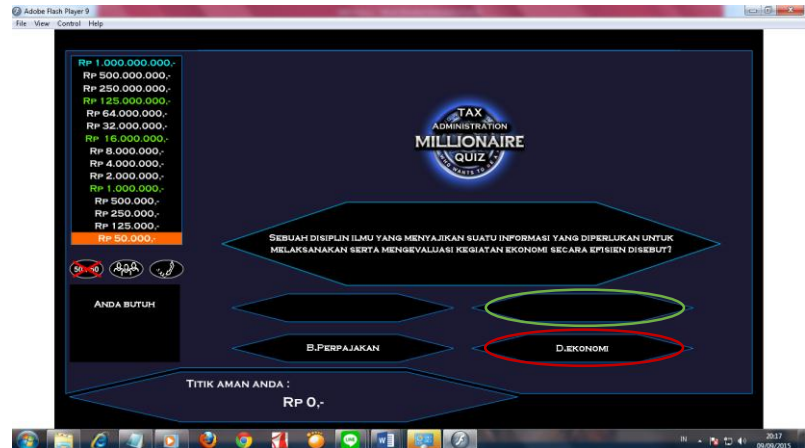


Gambar 3. Tampilan sebelum *full screen*

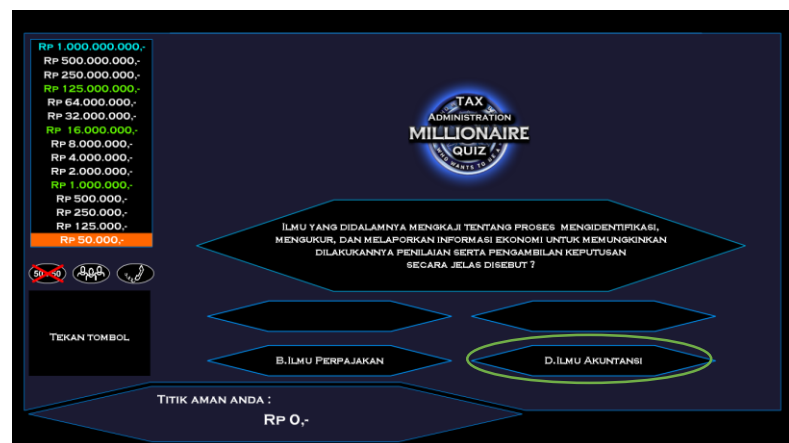


Gambar 4. Tampilan *full screen* setelah direvisi

- d) Terjadi *error* pada pilhan bantuan 50:50 dalam *game* pertemuan 1, jawaban benar yang dipilih menjadi hilang ketika menggunakan bantuan 50:50. Dan jawaban yang hilang tersebut dapat di klik.



Gambar 5. Tampilan bantuan 50:50 sebelum direvisi



Gambar 6. Tampilan bantuan 50:50 setelah direvisi

- e) Dalam *game* pertemuan 2 terdapat error pada soal nomor 2, 4, 5, 8 dan 10.

Gambar 7. Halaman *game* pertemuan 2 sebelum direvisiGambar 8. Halaman *game* pertemuan 2 setelah direvisi

- f) Dalam *game* pertemuan 2 tidak terdapat petunjuk penggunaan, *layout* yang terlalu cerah dan belum ada tombol keluar untuk kembali ke menu.



Gambar 9. Tampilan *game* pertemuan 2 sebelum direvisi



Gambar 10. Tampilan *game* pertemuan 2 setelah direvisi

4. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan setelah Penulis melakukan revisi terhadap Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi Ahli Materi dan Ahli Media. Uji coba ini melibatkan 7 responden dari Siswa. Pada uji coba ini Siswa diminta untuk membaca materi, petunjuk penggunaan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif, lalu

memainkannya. Pada akhir pembelajaran 7 Siswa tersebut memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dari aspek efek strategi, komunikasi dan desain teknis. Rekapitulasi penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Uji Coba Awal

No	Nama	Aspek Penilaian											Total Skor	Persentase Kelayakan
		Efek Strategi				Komunikasi				Desain Teknis				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Bagas Fakhrais A	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	37	84,09%
2	Nova Ayu Safira	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	31	70,45%
3	Winanti	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	36	81,82%
4	Eni Rahmawati	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
5	Elisa Dwi W	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	35	79,55%
6	Isna Kuntari	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	35	79,55%
7	Novira Andari P	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	79,55%
Rata-Rata													34,71	78,90%

Hasil penilaian Siswa pada uji coba awal menunjukkan perentase kelayakan sebesar 78,90% berada pada rentang 76-100 % yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya dengan skala responden yang lebih besar yaitu uji coba utama.

5. Revisi Produk Utama

Setelah uji coba awal dilakukan, selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh responden. Terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh responden terkait tampilan yang terlalu sederhana dan perlu diperbaiki. Atas saran tersebut penulis memberikan tambahan animasi pada halaman menu utama

dan menu pilihan materi dan merubah warna dasar pada *game* pertemuan

4.

a. Tampilan pada menu utama

Pada halaman menu utama peneliti menambahkan *icon gear* dan efek gelombang yang dapat bergerak agar terlihat lebih menarik.



Gambar 11. Halaman menu utama setelah revisi

b. Tampilan pada menu pilihan materi

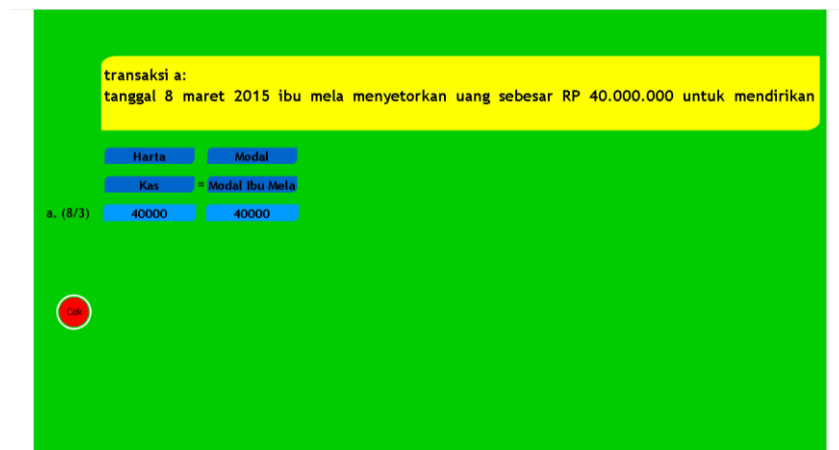
Pada halaman menu pilihan materi peneliti menambahkan awan yang diberi efek untuk bergerak dan matahari agar terlihat lebih menarik.



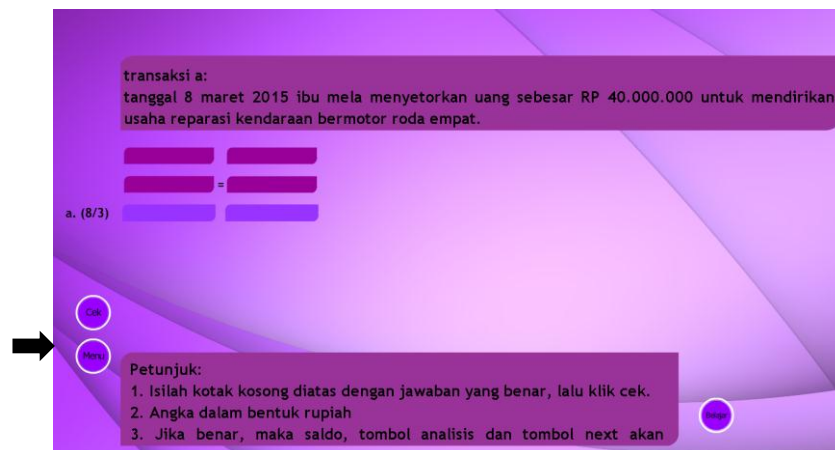
Gambar 12. Halaman menu pilihan setelah revisi

c. Tampilan pada *game* pertemuan 4

Pada halaman *game* pertemuan 4, berdasarkan bebrapa responden warna dasar yang digunakan terlalu mencolok (terlalu terang) sehingga menyilaukan mata *player*. selain itu belum terdapat petunjuk penggunaan dan tombol keluar dalam *game*.



Gambar 13. Tampilan *game* pertemuan 4 sebelum revisi



Gambar 14. Tampilan *game* pertemuan 4 setelah revisi

6. Uji Coba Utama

Uji coba utama dilakukan setelah melakukan revisi produk utama.

Uji coba utama melibatkan 25 responden. Sebagaimana pada uji coba sebelumnya, pada uji coba ini Siswa diminta untuk membaca materi, petunjuk penggunaan *game*, lalu memainkan *game*. Pada akhir pembelajaran 25 Siswa tersebut memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dari aspek efek strategi, komunikasi dan desain teknis. Rekapitulasi penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Uji Coba Utama

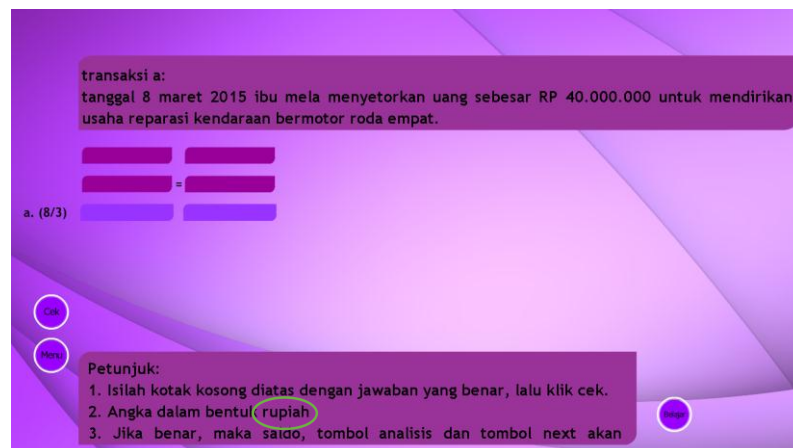
No	Nama	Aspek Penilaian											Total Skor	Persentase Kelayakan
		Efek Strategi				Komunikasi				Desain Teknis				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Sita Dewi Isnaini	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	33	75,00%
2	Pita Puspita Sari	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
3	Ridwansyah Arisia Rama	2	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	36	81,82%
4	Wulan Yuli Astuti	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	79,55%
5	Shintya Dessi Ayu Purwandari	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
6	Agung Mardianto	4	3	3	3	2	3	2	3	2	4	4	33	75,00%
7	Riranti Desinta Pawestri	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
8	Weni Laysa Nilma	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	27	61,36%
9	Dian Surya Dewi Anjani	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	37	84,09%
10	Diva Rahma Oktaviani	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
11	Luthfia Dita Nistiana	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
12	Nadia Khasanah Septiani	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
13	Ninda Is Masitoh	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
14	Novidh Bagas Prasetyo	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	31	70,45%
15	Okta Rizki	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	28	63,64%
16	Rakryan Mahotsaha Gandhi	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	35	79,55%
17	Naufal Prasidapurwanto	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	35	79,55%
18	Lili Sagita	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	35	79,55%
19	Yunita Purwandari	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
20	Siti Murlina	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
21	Meliana Fitriandita	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	75,00%
22	Annafi Nurul Baiti	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	36	81,82%
23	Fajar Rachmad Wijaya	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	31	70,45%
24	Lalu Panji Adi Ningrat	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	36	81,82%
25	Anisa Vella Arfiana	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	40	90,91%
Rata-Rata													33,88	77,00%

Hasil penilaian Siswa pada uji coba utama menunjukkan perentase kelayakan sebesar 77,00% berada pada rentang 76-100 % yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya dengan skala responden yang lebih besar yaitu uji coba operasional.

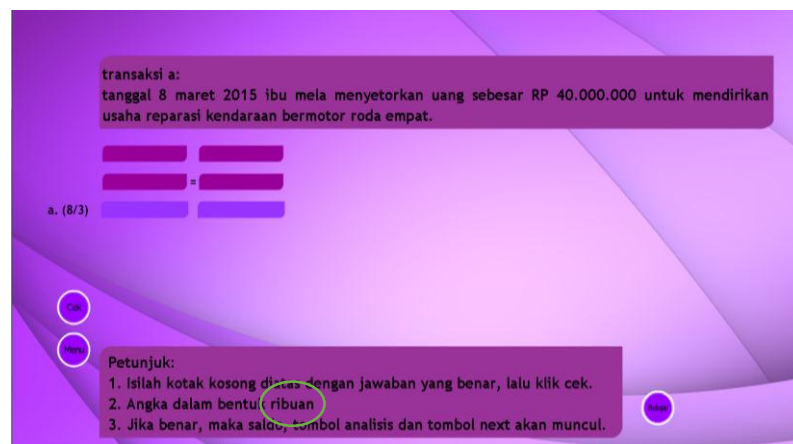
7. Revisi Produk Operasional

Tahap selanjutnya adalah melakukan revisi produk operasional, revisi pada tahap ini berdasarkan saran dan komentar yang diberikan pada tahap uji coba utama dalam angket yang telah diisi oleh responden. Ditemukan kesalahan dalam *game* pertemuan 4 diantaranya

- a. Terdapat *error* pada *coding* ketika menjalankan *game* tersebut, *game* menjadi *game over* dalam waktu 15 menit, kesalahan tersebut telah diatasi oleh peneliti dengan memperbaiki *coding* yang *error* pada *game* pertemuan 4.
- b. Selain kesalahan *error* pada *coding* dalam *game* pertemuan 4 juga ditemukan kesalahan pada petunjuk penggunaan nomor 2 dalam *game* pertemuan 4. Kata yang seharusnya “Ribuan” tertulis “Rupiah”. Berdasarkan kesalahan yang ditemukan Penulis memperbaiki kesalahan Penulisan tersebut.



Gambar 15. Petunjuk penggunaan *game* pertemuan 4 sebelum direvisi



Gambar 16. Petunjuk penggunaan *game* pertemuan 4 setelah direvisi

8. Uji Coba Operasional

Setelah melakukan uji coba dan revisi sebanyak dua kali. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif diujikan pada tahap uji coba terakhir yaitu uji coba operasional dengan skala responden lebih luas dari dua uji coba sebelumnya yaitu 38 Siswa. Rekapitulasi penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi Uji Coba Operasional

No	Nama	Aspek Penilaian											Total Skor	Persentase Kelayakan
		Efek Strategi				Komunikasi				Desain Teknis				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Ade Dwiky Fatikha Rahman	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	36	81,82%
2	Adyatma Tsany Prakosa	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	35	79,55%
3	Dodi Suprayogi	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	42	95,45%
4	Rizan Ilham	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	37	84,09%
5	Boendan Pamungkas	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	35	79,55%
6	Chairul Azmi Pribadi	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	37	84,09%
7	Doni Alfianto	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	38	86,36%
8	Dyan Endah Listiyani	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	36	81,82%
9	Eka Sri Rahayu	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	40	90,91%
10	Eksa Malvin Miradilla P	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	40	90,91%
11	Riska Indriani	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
12	Irsalina Udaina Tunnur	3	3	3	3	3	4	4	2	4	2	3	34	77,27%
13	Khafita Nurohma Putri	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	31	70,45%
14	Romi Pratama Sunata	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	2	33	75,00%
15	Tatryana Rendi Ziar Zhafira	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	37	84,09%
16	Ayu Miranti Krismandari	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	39	88,64%
17	Sofi Ihsani Cahyaningsih	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	40	90,91%
18	Afi Satrio Wicaksono	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	2	35	79,55%
19	Aisya Khukma Shahiyya	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	97,73%
20	Armita Firadina	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	37	84,09%
21	Asyrafı Andesta Abiyassa	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	36	81,82%

No	Nama	Aspek Penilaian											Total Skor	Persentase Kelayakan
		Efek Strategi				Komunikasi				Desain Teknis				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
22	Desi Arum Iskurnia	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
23	Evita Mayasari	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	37	84,09%
24	Damar Purwoko Jati	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	35	79,55%
25	Geraldina Brilliani Prasetya	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	36	81,82%
26	Gesit Langgeng Pangestu	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	31	70,45%
27	Hanif Saputra	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	37	84,09%
28	Ihsan Bahtiar Bangkit Pradana	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	31	70,45%
29	Ilham Ramadhan Maragani	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	36	81,82%
30	Isti Listiana	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	35	79,55%
31	Nadila Saputri	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
32	Nur Aisyah Jamil	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	32	72,73%
33	Qornin Naqiyyah	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	38	86,36%
34	Riris Rahmawati	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	77,27%
35	Risma Nanda Allyvia	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	39	88,64%
36	Rizqi Rahmanadi	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	34	77,27%
37	Sayyid Imron	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	36	81,82%
38	Wulan Utami	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	37	84,09%
Rata-Rata													36,08	82,00%

Hasil penilaian Siswa pada uji coba operasional menunjukkan persentase kelayakan sebesar 82,00% berada pada rentang 76-100 % yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

9. Revisi Produk Akhir

Sebelum dipublikasikan kesasaran pengguna yang lebih luas, jika terdapat kesalahan, revisi terakhir perlu dilakukan untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi Media Pembelajaran. Namun dalam tahap uji coba operasional tidak terdapat saran dan komentar untuk merevisi Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif, hanya terdapat testimoni positif dari responden. Maka dari itu peneliti tidak merevisi Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif.

10. Diseminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif, ini adalah mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif telah berhasil dikembangkan setelah melewati 10 tahap, yaitu, tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk utama, uji coba produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir dan yang terakhir diseminasi dan implementasi.

C. Kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game*

Edukatif

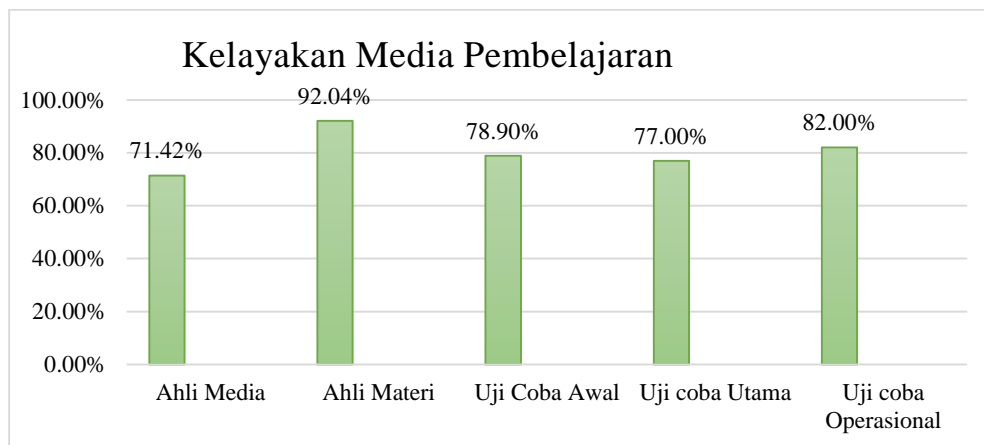
Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari penilaian Ahli Materi, Ahli Media, maupun penilaian Siswa. Kelayakan diketahui melalui tahap validasi dan penilaian Siswa pada tahap uji coba. Hasil kelayakan pada masing-masing tahap penilaian dan rerata penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Tingkat Kelayakan pada Setiap Tahap Penilaian

No	Tahap Penilaian	Rerata Persentase	Kelayakan
1	Validasi Ahli Media	71,42%	Layak
2	Validasi Ahli Materi	92,04%	Sangat layak
3	Uji Coba Awal	78,90%	Sangat layak
4	Uji Coba Utama	77,00%	Sangat layak
5	Uji Coba Operasional	82,00%	Sangat layak
Rata-Rata		80,27%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif memperoleh kategori Layak untuk tahap penilaian Ahli Media, dan memperoleh kategori Sangat Layak untuk tahap penilaian Ahli Materi, uji coba awal, uji coba utama, uji coba operasional. Selain itu, rata-rata persentase secara keseluruhan yaitu 80,27% dengan kategori Sangat Layak, sehingga dapat disimpulkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif Layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi materi

pelajaran Akuntansi di kelas XI IPS. Penilaian kelayakan tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 17. Histogram kelayakan pada setiap tahap

D. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif antara lain:

1. Subjek penelitian terbatas pada Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Pleret.
2. Uji coba produk yang dilaksanakan tidak mengukur adanya pengaruh terhadap suatu variabel pada Siswa.
3. Cakupan materi dalam Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif masih sempit.
4. Soal yang dimasukkan dalam Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif masih terbatas jumlahnya.
5. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.
6. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif hanya bersifat visual

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berhasil mengembangkan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dan telah melewati 10 tahap prosedur pengembangan Borg dan Gall yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk utama, uji coba utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir dan diseminasi dan implementasi.
2. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif ditinjau berdasarkan penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa. Penilaian kelayakan oleh Ahli Media diperoleh persentase 71,42% dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata persentase 92,04% dengan kategori Sangat Layak. Serta Penilaian oleh Siswa diperoleh rata-rata nilai pada masing-masing uji coba sebagai berikut: uji coba awal dengan rata-rata persentase 78,90% termasuk kategori Sangat Layak, uji coba utama dengan rata-rata persentase 77,00% termasuk kategori Sangat Layak, dan uji coba operasional dengan rata-rata persentase 82,00% termasuk kategori Sangat Layak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, keterbatasan pengembangan, dan kelebihan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif. Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat mengembangkan materi dan soal yang ada pada setiap pertemuan dalam Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif.
2. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran lain, selain Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif ini.
3. Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif sebaiknya digunakan Siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dapat mengukur efektivitas penggunaan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amru Salam Riyadi. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin CNC Dasar di Smk Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: FT UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Brog Walter dkk. (2003). *Educational Research..* Boston: Longman, Pearson.
- Eko Susanto. (2012). *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Endang Mulyatiningsih (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- _____ (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis MacroMedia Flash*. Yogyakarta: FT UNY.
- Robert Heinich dkk. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning..* New Jersey: Prentice Hall.
- Ikatan Akuntan Indonesia. (2009). *Standar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: PT. Salemba Empat
- Iva Riva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Lar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row, Publisher.
- Musfiquon.(2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- M.T. Ritonga. (2007). *Ekonomi untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: PT. Phibeta Aneka Gama
- Nana Sudjana dan Rivai.(1990). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.

- Nusa Putra. (2013). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Oemar Hamalik. (1989). *Komputerisasi Pendidikan Nasional*. Bandung: Epistema Institute.
- Samuel Henry. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT GraMedia Pustaka Utama.
- Seels, B.B dan Richey. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington DC: Association for Educational Communication and Technology.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto (2010) *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Diktat Mata Kuliah Evaluasi pembelajaran Prodi TP PPs UNY*. Tidak diterbitkan
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Diakses melalui: <http://kemeneg.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. pada tanggal 10 April 2015 pukul 10.35 WIB
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN 1

Materi dan Soal
dalam Media Pembelajaran

Materi dan Soal dalam Media Pembelajaran

5.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi

Indikator

- ✓ Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi.
- ✓ Menjelaskan syarat-syarat kualitas sistem informasi.
- ✓ Membedakan antara pemakai informasi akuntansi internal dan eksternal.
- ✓ Menjelaskan dan Membedakan manfaat sistem informasi akuntansi
- ✓ Menjelaskan bidang-bidang dalam akuntansi.
- ✓ Menjelaskan bidang bidang profesi dalam akuntansi
- ✓ prinsip etika profesi

Materi Pembelajaran

- ✓ Akuntansi sebagai sistem informasi
- ✓ Kualitas informasi akuntansi
- ✓ Pemakai informasi akuntansi
- ✓ Manfaat informasi akuntansi
- ✓ Bidang akuntansi
- ✓ Bidang profesi akuntansi
- ✓ Etika profesi akuntan

MATERI PERTEMUAN 1

A. Pengertian akuntansi

American Accounting Association mendefinisikan akuntansi sebagai proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan dilakukannya penilaian serta pengambilan keputusan secara jelas dan tegas bagi pihak-pihak yang menggunakan informasi tersebut.

Definisi akuntansi dari sudut pemakai

Akuntansi adalah suatu disiplin yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu entitas.

Definisi akuntansi dari sudut proses kegiatan

Akuntansi dapat didefinisikan proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu entitas.

B. Sejarah singkat akuntansi

Pada tahun 1494, Lucas Pacioli, seorang ahli matematikamenulis sebuah buku yang berjudul *Summa de Arithmetica, Geometrica, Proportioni et Proportionalita*. Buku ini juga mengajarkan tentang akuntansi dalam bab yang berjudul *Tractus de Computis et Scriptoris*. Bab ini memperkenalkan sistem pembukuan berpasangan dan disebut juga sistem kontinental.

C. Kualitas informasi akuntansi

Menurut SAK tahun 2012 Informasi akuntansi yang berkualitas harus memenuhi syarat-syarat berikut ini :

1. Dapat dipahami

Kualitas penting informasi yang ditampung dalam laporan keuangan adalah kemudahannya untuk segera dapat dipahami oleh pengguna. Informasi dapat dimengerti oleh pemakai karena dinyatakan dalam

bentuk dan dengan istilah yang disesuaikan dengan batas pengertian atau pengetahuan pemakai.

2. Relevan

Agar bermanfaat, informasi harus relevan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam proses pengambilan keputusan. Agar informasinya relevan, maka dipilih metode-metode pengukuran dan pelaporan akuntansi keuangan yang akan membantu para pemakai dalam pengambilan keputusan yang memerlukan penggunaan data akuntansi.

3. Materialitas

Relevansi informasi akuntansi dipengaruhi oleh hakikat materialitasnya, informasi dipandang material kalau kelainan untuk mencatumkan atau kesalahan dalam mencatat informasi tersebut dapat memengaruhi keputusan ekonomi pengguna yang diambil atas dasar laporan keuangan.

4. Keandalan (reliabel)

Agar bermanfaat informasi harus andal (reliabel). Informasi memiliki kualitas andal jika bebas dari pengertian yang menyesatkan. Informasi akuntansi dapat dipercaya bebas dari error dan bias, dan dapat disajikan secara jujur sehingga dapat diandalkan untuk pengambilan keputusan.

a. Penyajian jujur

Agar dapat diandalkan, informasi harus menggambarkan dengan jujur transaksi serta peristiwa lainnya yang seharusnya disajikan atau yang secara wajar dapat diharapkan untuk disajikan.

b. Substansi mengungguli bentuk

Jika informasi dimaksudkan untuk menyajikan dengan jujur transaksi serta peristiwa lain yang seharusnya disajikan, maka peristiwa tersebut perlu dicatat dan disajikan sesuai dengan substansi dan realitas ekonomi dan bukan hanya untuk bentuk hukumnya.

c. Netralitas

Informasi harus diarahkan pada kebutuhan umum pengguna, dan tidak bergantung pada kebutuhan dan keinginan pihak tertentu.

d. Pertimbangan sehat

Pertimbangan sehat mengandung unsur kehati-hatian pada saat melakukan perkiraan dalam kondisi ketidakpastian, sehingga aset atau penghasilan tidak dinyatakan terlalu tinggi dan liabilitas atau beban dinyatakan terlalu rendah.

e. Kelengkapan

Agar dapat diandalkan, informasi dalam laporan keuangan harus lengkap dengan batasan materialitas dan biaya.

5. Dapat dibandingkan

Implikasi penting dari karakteristik kualitatif dapat diperbandingkan laporan keuangan entitas antar periode untuk mengidentifikasi kecenderungan posisi dan kinerja keuangan.

D. Pemakai informasi akuntansi

1. Internal

Pihak internal adalah pihak yang berhubungan langsung dengan operasi perusahaan sehari-hari, yaitu pemimpin perusahaan atau manajer perusahaan. Pemimpin perusahaan membutuhkan informasi akuntansi karena dialah yang bertanggungjawab atas kemajuan perusahaan. Informasi dibutuhkan sebagai dasar pertimbangan pengambilan keputusan bisnis.

2. Pihak eksternal

Pihak eksternal adalah pihak yang berkepentingan terhadap perusahaan namun tidak terlibat secara langsung dalam membuat keputusan dan kebijakan operasional perusahaan. Pemakai informasi ini dapat dirincikan lagi menjadi 6 kelompok, yaitu:

- a. Pemilik. Pemilik perusahaan tentu ingin mengetahui prospek penanaman uang yang ditanamkan di perusahaan itu dimasa yang akan

datang. Dengan mengetahui prospek itu, maka pemilik dapat mengetahui posisi keuangan perusahaan.

- b. Kreditor. Informasi akuntansi digunakan sebagai dasar pertimbangan pemberian pinjaman.
- c. Investor. Merupakan pihak yang berkepentingan atas maju mundurnya perusahaan karena merekalah yang menanggung resiko atas modal yang disetorkannya. Jika perusahaan merugi maka investor akan kehilangan uang, begitu pula sebaliknya. Dengan informasi akuntansi, investor dapat memutuskan apakah akan menambah modal atau tidak.
- d. Pemerintah. Pemerintah berkepentingan terhadap perusahaan, misalnya dalam hal perpajakan dan ketenagakerjaan. Perusahaan diharuskan untuk membuat laporan keuangan oleh pemerintah untuk menetapkan besaran pajak yang harus dibayar oleh perusahaan
- e. Karyawan. Karyawan perusahaan dapat mengetahui posisi keuangan dan kemajuan perusahaan melalui informasi akuntansi. Bila posisi keuangan menunjukkan hasil baik, maka ini akan membuat karyawan perusahaan menjadi tentram dalam kelangsungan kerjanya.
- f. Masyarakat. Laporan keuangan dapat membantu masyarakat dengan menyediakan informasi tentang kecenderungan (*trend*) dan perkembangan terakhir rangkaian kegiatan perusahaan, terutama yang berada disekitar perusahaan, berkepentingan terhadap perusahaan dalam hal penyediaan lapangan kerja dan manfaat sosial lainnya.

E. Manfaat akuntansi

Secara umum akuntansi memiliki 3 manfaat:

1. Untuk mendapatkan informasi keuangan perusahaan yang akurat sehingga pemakai mengambil keputusan yang tepat.
2. Untuk memberikan pertanggung jawaban manajemen kepada pemilik perusahaan.
3. Untuk mengetahui perkembangan perusahaan dari tahun ke tahun.

Secara khusus manfaat akuntansi sebagai laporan keuangan antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan informasi keuangan yang dapat dipercaya mengenai Aset, kewajiban serta modal suatu perusahaan.
2. Memberikan informasi keuangan yang membantu para pemakai laporan untuk menaksir potensi perusahaan dalam menghasilkan laba.
3. Memberikan informasi penting mengenai perubahan dalam Aset dan kewajiban suatu perusahaan, seperti informasi mengenai aktivitas pembiayaan dan investasi
4. Mengungkapkan sejauh mungkin informasi berkenaan dengan laporan keuangan dan relevansi untuk kebutuhan pemakai laporan.

MATERI PERTEMUAN 2

A. BIDANG AKUNTANSI

1. Akuntansi Keuangan (Financial Accounting)

Bidang akuntansi ini berkaitan erat dengan penyusunan laporan keuangan yang berguna bagi pemakai informasi akuntansi. Laporan keuangan yang diperlukan berupa neraca, laporan laba/rugi, dan laporan perubahan modal.

2. Akuntansi Pemeriksaan (Auditing Accounting)

Akuntansi pemeriksaan merupakan bidang akuntansi yang menentukan kewajaran laporan keuangan. Dengan demikian, bidang akuntansi ini tugasnya memastikan laporan keuangan disusun sesuai standar akuntansi keuangan.

3. Akuntansi Biaya (Cost Accounting)

Bidang akuntansi ini bidang usahanya pada penetapan biaya produksi. Laporan keuangan ini digunakan oleh perusahaan untuk menentukan kebijakan pada masa yang akan datang.

4. Akuntansi Manajemen (Management Accounting)

Bidang Akuntansi yang mengkhususkan pada pembahasan informasi akuntansi yang berguna bagi pihak manajemen dalam mengelola perusahaan.

5. Akuntansi Pemerintah (Government Accounting)

Akuntansi pemerintah mengkhususkan pada penyajian laporan keuangan pada lembaga pemerintah. Akuntansi ini melaporkan dengan data akuntansi atas pengelolaan keuangan negara.

6. Akuntansi Perpajakan (Tax Accounting)

Akuntansi perpajakan mengkhususkan pada penyiapan data untuk perhitungan pajak. Tujuannya agar perusahaan membayar pajak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

7. Akuntansi Pendidikan

Bidang Akuntansi yang bertugas dalam pendidikan akuntansi, antara lain mengajar, menyusun kurikulum pendidikan akuntansi dan melakukan pendidikan di bidang akuntansi.

8. Akuntansi Anggaran (Budgeting Accounting)

Bidang Akuntansi yang membahas rencana keuangan pada satu periode tertentu dan menyampaikan perbandingan atas laporan keuangan sebenarnya dengan rencana yang telah ditetapkan.

9. Sistem Akuntansi (Accounting Sistem)

Bidang Akuntansi yang mengkhususkan pada pembuatan suatu rencana dan pelaksanaan prosedur dalam pengumpulan, pencatatan, dan pelaporan data keuangan.

B. PROFESI AKUNTAN

Akuntan adalah orang yang memiliki keahlian di bidang akuntansi. Di Indonesia akuntan tergabung dalam satu wadah bernama Ikatan Akuntan Indonesia (IAI).

1. Akuntan Internal

Akuntan yang bertugas menyusun sistem akuntansi, menyusun laporan keuangan, menyusun anggaran, menangani masalah perpajakan, serta memeriksa laporan keuangan.

2. Akuntan Publik

Akuntan yang menawarkan jasa pemeriksaan laporan keuangan yang sesuai dengan standar akuntan keuangan atau berupa konsultasi perpajakan dan penyusunan laporan keuangan.

3. Akuntan Pemerintah

Akuntan yang bertugas untuk memeriksa keuangan, mengadakan perencanaan sistem akuntansi, dan mengendalikan keuangan negara.

4. Akuntan Pendidik

Akuntan yang bertugas mengembangkan dan mengajarkan akuntansi kepada siswa/mahasiswa.

C. Prinsip Etika Profesi Akuntan

1. Tanggung Jawab Profesi.

Dalam melaksanakan tanggung jawabnya sebagai profesional, setiap anggota harus senantiasa menggunakan pertimbangan moral dan profesional dalam semua kegiatan yang dilakukannya.

Sebagai profesional, anggota mempunyai peran penting dalam masyarakat. Sejalan dengan peran tersebut, anggota mempunyai tanggung jawab kepada semua pemakai jasa profesional mereka

2. Kepentingan Publik,

Setiap anggota berkewajiban untuk senantiasa bertindak dalam kerangka pelayanan kepada publik, menghormati kepercayaan publik, dan menunjukkan komitmen atas profesionalisme. Satu ciri utama dari suatu profesi adalah penerimaan tanggung jawab kepada publik. Profesi akuntan memegang peran yang penting di masyarakat, dimana publik dari profesi akuntan yang terdiri dari klien, pemberi kredit, pemerintah, pemberi kerja, pegawai, investor, dunia bisnis dan keuangan, dan pihak lainnya bergantung kepada obyektivitas dan integritas akuntan dalam memelihara berjalannya fungsi bisnis secara tertib.

3. Integritas

Integritas adalah suatu elemen karakter yang mendasari timbulnya pengakuan profesional. Integritas merupakan kualitas yang melandasi kepercayaan publik dan merupakan patokan (benchmark) bagi anggota dalam menguji keputusan yang diambilnya. Integritas mengharuskan seorang anggota untuk, antara lain, bersikap jujur dan berterus terang tanpa harus mengorbankan rahasia penerima jasa.

4. Obyektivitas

Setiap anggota harus menjaga obyektivitasnya dan bebas dari benturan kepentingan dalam pemenuhan kewajiban profesionalnya. Obyektivitasnya adalah suatu kualitas yang memberikan nilai atas jasa yang diberikan anggota. Prinsip obyektivitas mengharuskan anggota bersikap adil, tidak memihak, jujur secara intelektual, tidak

berprasangka atau bias, serta bebas dari benturan kepentingan atau dibawah pengaruh pihak lain.

5. Kompetensi dan sifat kehati hatian professional

Setiap anggota harus melaksanakan jasa profesionalnya dengan berhati-hati, kompetensi dan ketekunan, serta mempunyai kewajiban untuk mempertahankan pengetahuan dan ketrampilan profesional. pada tingkat yang diperlukan untuk memastikan bahwa klien atau pemberi kerja memperoleh manfaat dari jasa profesional dan teknik yang paling mutakhir.

6. Kerahasiaan

Setiap anggota harus menghormati kerahasiaan informasi yang diperoleh selama melakukan jasa profesional dan tidak boleh memakai atau mengungkapkan informasi tersebut tanpa persetujuan, kecuali bila ada hak atau kewajiban profesional atau hukum untuk mengungkapkannya.

7. Perilaku Profesional

Setiap anggota harus berperilaku yang konsisten dengan reputasi profesi yang baik dan menjauhi tindakan yang dapat mendiskreditkan profesi. Kewajiban untuk menjauhi tingkah laku yang dapat mendiskreditkan profesi harus dipenuhi oleh anggota sebagai perwujudan tanggung jawabnya kepada penerima jasa, pihak ketiga, anggota yang lain, staf, pemberi kerja dan masyarakat umum.

8. Standar Teknis

Anggota harus menjalankan jasa profesional sesuai standar tehknis dan standard proesional yang berhubungan/relevan. tiap tiap anggota memiliki kewajiban melaksanakan penugasan dari klien selama penugasan tersebut tidak berseberangan dengan prinsip integritas dan prinsip objektivitas.

5.2 Menafsirkan Persamaan Akuntansi

Indikator

- ✓ Memahami standar akuntansi keuangan
- ✓ Menggolongkan suatu transaksi keuangan menurut pihak yang melakukan transaksi tersebut.
- ✓ Membedakan antara transaksi modal dan usaha.
- ✓ Memahami persamaan akuntansi.
- ✓ Menghitung besarnya modal akhir.
- ✓ Menyusun laporan laba- rugi, laporan perubahan modal, dan neraca.
- ✓ Menyusun laporan arus kas metode langsung dan tidak langsung.

Materi Pembelajaran

- ✓ Standar Akuntansi Keuangan
- ✓ Penggolongan transaksi keuangan
- ✓ Persamaan akuntansi
- ✓ Laporan keuangan

MATERI PERTEMUAN 3

A. Standar Akuntansi Keuangan

Sama seperti bidang ilmu lainnya, ilmu akuntansi juga memerlukan standar yang berlaku umum dan dapat dipraktikkan secara universal, *International financial reporting standards* (IFRS) merupakan standar akuntansi global yang telah diterima dan didukung lebih dari 150 negara dan badan intrnational dunia. Sedangkan standar yang berlaku di indonesia disebut Standar Akuntnasi Keuangan (SAK). SAK merupakan pedoman dalam melakukan praktek akuntansi dimana uraian materi di dalamnya mencakup hampir semua aspek yang berkaitan dengan akuntansi, yang dalam penyusunannya melibatkan sekumpulan orang dengan kemampuan dalam bidang akuntansi yang tergabung dalam suatu lembaga yang dinamakan Ikatan Akuntan Indonesia (IAI). SAK adalah pernyataan dan interpretasi yang dikeluarkan oleh dewan standar akuntansi keuangan IAI serta peraturan regulator pasar modal untuk entitas yang berada dibawah pengawasannya. Dengan kata lain, Standar Akuntansi Keuangan adalah buku petunjuk bagi pelaku akuntansi yang berisi pedoman tentang segala hal yang ada hubungannya dengan akuntansi.

B. Penggolongan transaksi

Transaksi adalah kejadian dalam kegiatan ekonmi yang dapat mempengaruhi kekayaan perusahaan.

1. Transaksi Internal

Transaksi yang terjadi melibatkan hanya bagian-bagian yang ada didalam perusahaan. Transaksi ini lebih menekankan perubahan posisi keuangan perusahaan yang terjadi antar bagian yang ada dalam perusahaan, seperti pemakaian perlengkapan, kertas, pensil dan sebagainya. Bukti transaksi ini seperti memo dari pimpinan atau orang yang ditunjuk.

2. Transaksi eksternal

Transaksi yang melibatkan pihak luar perusahaan, seperti transaksi pembelian, penjualan pembayaran utang-piutang dan sebagainya. Bukti transaksi ini seperti faktur, kuitansi dan sebagainya.

C. Unsur-Unsur Laporan Keuangan

- Akun Harta atau Aset. Harta merupakan kekayaan yang dimiliki oleh perusahaan untuk menjalankan usahanya. Harta perusahaan ini dibagi 4, harta lancar, investasi jangka panjang, harta tetap dan harta tidak berwujud.

1. Harta Lancar. Harta berupa uang kas /bank dan harta yang sangat mudah dijadikan uang atau umur pemakaian harta itu kurang dari satu tahun atau satu periode akuntansi , harta lancar meliputi:

- a. Kas. Uang tunai yang siap digunakan dan bebas digunakan setiap saat, baik yang ada dalam perusahaan maupun saldo rekening giro perusahaan yang terdapat dari bank
- b. Perlengkapan. Barang-barang yang digunakan untuk kegiatan perusahaan dan diperkirakan habis terpakai dalam satu tahun, antara lain perlengkapan kantor dan perlengkapan toko.
- c. Piutang adalah tagihan pada pihak lain baik perorangan maupun badan usaha. Menurut sumbernya piutang digolongkan menjadi piutang usaha (tagihan karena penyerahan jasa) dan piutang dagang (tagihan penyerahan di perusahaan dagang).
- d. Surat-surat berharga (saham). Surat-surat berharga yang dimiliki oleh perusahaan dan dapat diperjualbelikan. Contohnya adalah saham.
- e. Wesel tagih. Piutang yang diperkuat dengan promes (janji)
- f. Persediaan barang dagang. Barang dagang yang tersedia untuk dijual atau persediaan bahan baku, barang dalam proses dan barang jadi.
- g. Beban dibayar dimuka. Biaya yang telah dibayar tetapi manfaat dari pembayaran belum diperoleh atau digunakan, antara lain asuransi dibayar dimuka, dan iklan dibayar dimuka.

2. Investasi jangka Panjang. Investasi dalam bentuk saham, obligasi atau surat berharga lainnya.
3. Harta Tetap (Aset tetap). Harta berwujud yang digunakan dalam kegiatan usaha perusahaan, dan mempunyai umur ekonomis atau masa manfaat lebih dari satu tahun atau satu periode akuntansi. Harta tetap meliputi:
 - a. Peralatan. Semua peralatan yang digunakan perusahaan dalam menjalankan usaha, antara lain peralatan kantor dan toko.
 - b. Tanah. Tempat gedung kantor dan gedung pabrik sebuah perusahaan berdiri.
 - c. Gedung. Tempat usaha dilaksanakan, baik langsung maupun tidak langsung.
 - d. Mesin. Semua mesin yang digunakan dalam kegiatan usaha, baik langsung maupun tidak langsung.
 - e. Kendaraan. Semua kendaraan yang digunakan dalam kegiatan usaha.
4. Harta tidak berwujud. Harta yang tidak mempunyai wujud fisik tetapi mempunyai nilai uang. Harta ini mempunyai hak istimewa atau hak hukum dalam jangka panjang. Harta tak berwujud meliputi:
 - a. Hak paten. Hak istimewa atas suatu barang yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan atas karyanya.
 - b. Hak cipta. Hak karena menciptakan sesuatu yang diberikan pemerintah kepada perusahaan untuk mengendalikan hasil penemuannya, antara lain hak cipta lagu.
 - c. *Franchise*. Hak istimewa yang diberikan oleh sebuah perusahaan kepada perusahaan lainnya oleh karena barang tersebut mempunyai keistimewaan khusus.
 - d. *Goodwill*. Nama baik perusahaan yang melekat pada perusahaan itu sendiri, bisa berarti barang hasil produksi perusahaan dipercaya dan dibeli oleh masyarakat.
- Akun kewajiban. Kewajiban adalah hak atau klaim dari para kreditor atas kekayaan perusahaan. Kewajiban meliputi:

1. Utang jangka pendek/ lancar. Kewajiban yang harus dilunasi kurang dari satu tahun atau satu periode akuntansi, utang lancar antara lain:
 - a. Wesel bayar. Utang disertai promes (janji).
 - b. Utang usaha. Kewajiban yang timbul karena pembelian jasa atau persediaan barang secara kredit.
 - c. Utang gaji. Utang perusahaan yang terjadi karena pembayaran gaji karyawan yang belum dibayar.
 - d. Pendapatan diterima dimuka. Kewajiban yang disebabkan perusahaan menerima lebih dahulu uang sementara penyerahan jasa atau barang belum.
2. Utang jangka panjang. Kewajiban yang jangka waktu pelunasanya lebih dari satu tahun, utang jangka panjang terdiri dari:
 - a. Utang bank. Pinjaman modal kerja dari bank yang dilakukan oleh perusahaan.
 - b. Utang hipotik. Pinjaman perusahaan kepada pihak lain dengan jaminan harta tetap.
 - c. Utang obligasi. Pinjaman perusahaan kepada pihak lain dengan menerbitkan dan menjual surat obligasi.
- Akun modal atau Ekuitas. Hak atau klaim dari para pemilik atas kekayaan perusahaan. Akun modal pada perusahaan perorangan disertai dengan nama para sekutu, sedangkan pada badan usaha akun modal disebut juga saham.
 - a. Akun pendapatan. Pendapatan merupakan bertambahnya harta atau berkurangnya kewajiban, pendapatan dibedakan atas:
 - 1) Pendapatan usaha. Pendapatan yang berhubungan langsung dengan kegiatan usaha.
 - 2) Pendapatan di luar usaha. Pendapatan yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan usaha. Antara lain pendapatan sewa, pendapatan bunga, dan pendapatan komisi
 - b. Akun beban. Pengorbanan ekonomis yang dikeluarkan oleh perusahaan dalam menjalankan usahanya sebagai proses untuk memperoleh keuntungan. Beban dibedakan atas:

- 1) Beban usaha. Pengorbanan yang langsung berhubungan dengan kegiatan pokok usaha.
- 2) Beban lain-lain. Pengorbanan yang tidak langsung berhubungan dengan kegiatan pokok usaha.

D. Penggolongan Akun

Akun digolongkan menjadi dua kelompok:

1. Akun Riil. Akun riil adalah akun yang saldonya pada akhir tahun periode akuntansi dipindahkan ke neraca. Yang termasuk akun riil adalah akun aset, liabilitas dan ekuitas
2. Akun Nominal. Akun Nominal adalah akun yang saldonya pada akhir tahun periode akuntansi dipindahkan ke laba-rugi, dipindahkan untuk laporan laba-rugi. Yang termasuk akun nominal adalah akun beban dan pendapatan.

E. Kode Akun

Pemberian kode akun dalam sistem akuntansi tergantung pada keanekaragaman jenis transaksi dan jumlah transaksi yang terjadi.

1. Kode numeral. Kode numeral adalah pemberian kode dengan menggunakan angka pada akun-akun yang dimulai dari angka 0-9.
2. Kode desimal. Kode desimal adalah cara pemberian kode menggunakan angka, masing-masing angka menunjukkan kelompok, golongan dan jenis akun.
3. Kode mnemonic. Kode mnemonic adalah pemberian kode dengan menggunakan huruf yang berdasarkan huruf awal akun.
4. Kode akun dengan sistem kombinasi huruf dan angka. sistem kombinasi huruf dan angka adalah cara pengkodean dengan kombinasi huruf dan angka.

MATERI PERTEMUAN 4

A. Pengertian Persamaan Akuntansi

Pencatatan sistematis dan teratur dalam akuntansi selalu membentuk suatu persamaan atau keseimbangan. Persamaan atau keseimbangan ini dicapai dengan mencatat kekayaan pada satu sisi dan sumber kekayaan itu pada sisi lain dengan jumlah sama besar. Perubahan dalam persamaan atau keseimbangan itu terjadi karena transaksi usaha. Transaksi ini akan mempengaruhi harta, utang, dan modal tetapi tetap akan membentuk suatu persamaan.

Persamaan dasar akuntansi adalah rumus dasar tentang akuntansi yang secara matematis dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\begin{array}{l} H = U + M \\ H = U \\ H = M \end{array}$$

H	U dan M
Sisi Debit	Sisi Kredit
$H+ = D$	$U \text{ dan } M + = K$
$H- = K$	$U \text{ dan } M - = D$

Harta bersaldo normal di debet (bertambah) dan jika di kredit berkurang, sedangkan pendapatan bersaldo normal di kredit (bertambah) dan jika di debet berkurang, biaya atau beban mengurangi modal sedangkan pendapatan menambah modal.

B. Pengaruh Transaksi Keuangan terhadap Persamaan Akuntansi

Suatu transaksi keuangan sangat berpengaruh terhadap persamaan akuntansi. Beberapa kemungkinan pengaruh tersebut di antaranya sebagai berikut.

1. Suatu transaksi dapat memengaruhi harta saja, harta dan utang, harta dan modal, utang dan modal, serta besarnya harta, utang, dan modal.
2. Penambahan atau pengurangan Aset akan selalu timbul diimbangi dengan penambahan atau pengurangan terhadap Liabilitas (utang dan modal).
3. Pendapatan akan selalu menambah modal, sedangkan beban akan selalu mengurangi modal.

Untuk lebih jelasnya, simaklah contoh pengaruh transaksi terhadap persamaan akuntansi di bawah ini.

Pada tanggal 1 Mei 2006 Tuan Zarkasih mendirikan sebuah usaha yang bergerak di bidang servis sepeda motor dengan nama Servis Sepeda Motor MINANG. Berikut ini transaksi selama bulan Mei 2006.

- a. Diinvestasikan sebagai modal pertama berupa uang tunai sebesar Rp10.000.000,00 dan Peralatan kantor sebesar Rp500.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) bertambah Rp10.000.000,00, harta (peralatan) bertambah Rp500.000,00, dan modal bertambah Rp10.500.000,00.

- b. Dibayar sewa atas ruangan usaha bengkel sebesar Rp60.000,00 untuk 1 bulan.

Pengaruhnya:

Harta (kas) berkurang Rp60.000,00 dan modal berkurang Rp60.000,00.

- c. Dibeli secara kredit perlengkapan bengkel dari Toko Motor Jaya seharga Rp400.000,00 dan peralatan bengkel seharga Rp1.000.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (perlengkapan) bertambah Rp400.000,00, harta (peralatan) bertambah Rp1.000.000,00 dan utang bertambah Rp1.400.000,00.

- d. Diterima pendapatan atas jasa yang telah diberikan selama 1 minggu sebesar Rp 1.600.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) bertambah Rp1.600.000,00 dan modal bertambah Rp1.600.000,00.

- e. Dibayar listrik dan air untuk bulan Mei 2006 sebesar Rp200.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) berkurang Rp200.000,00 dan modal berkurang Rp200.000,00.

- f. Telah diselesaikan jasa servis kepada langganan dengan biaya yang diperhitungkan sebesar Rp750.000,00. Jumlah tersebut difakturkan untuk ditagih.

Pengaruhnya:

Harta (piutang usaha) bertambah Rp750.000,00 dan modal bertambah Rp750.000,00.

- g. Dibayar sebagian utang atas pembelian perlengkapan sebesar Rp250.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) berkurang Rp250.000,00 dan utang berkurang Rp250.000,00.

- h. Diterima sebagian pelunasan piutang atas transaksi huruf f sebesar Rp500.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) bertambah Rp500.000,00 dan harta (piutang usaha) berkurang Rp500.000,00.

- i. Tuan Zarkasih mengambil uang tunai untuk digunakan secara pribadi sebesar Rp100.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) berkurang Rp100.000,00 dan modal berkurang Rp100.000,00.

- j. Dibayar gaji pembantu bengkel untuk bulan Mei 2006 sebesar Rp300.000,00 dan dibayar rekening telepon sebesar Rp75.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (kas) berkurang Rp375.000,00, modal juga berkurang Rp300.000,00 dan Rp75.000,00.

- k. Pada akhir bulan Mei 2006 perlengkapan yang masih ada sebesar Rp250.000,00 dan peralatan bengkel disusutkan sebesar Rp50.000,00.

Pengaruhnya:

Harta (perlengkapan) berkurang Rp150.000,00, harta (akumulasi penyusutan peralatan) bertambah Rp50.000,00, dan modal berkurang Rp200.000,00.

- l. Diterima pendapatan atas jasa servis sebesar Rp1.500.000,00

Pengaruhnya:

Harta (kas) bertambah Rp1.500.000,00 dan modal bertambah Rp1.500.000,00.

- m. Diterima pendapatan atas jasa yang servis yang belum dikerjakan sebesar Rp. 5.000.000

Pengaruhnya:

Harta (kas) bertambah Rp5.000.000,00 dan utang usaha bertambah Rp5.000.000,00.

SOAL GAME PERTEMUAN 1

SOAL 1 (random)

1. Ilmu yang didalamnya mengkaji tentang proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan dilakukannya penilaian serta pengambilan keputusan secara jelas disebut ?
A. Ilmu Administrasi
B. Ilmu Perpajakan
C. Ilmu Ekonomi
D. Ilmu Akuntansi

2. Sebuah disiplin ilmu yang menyajikan suatu informasi yang diperlukan untuk melaksanakan serta mengevaluasi kegiatan ekonomi secara efisien?
A. Administrasi
B. Perpajakan
C. Ekonomi
D. Akuntansi

SOAL 2

3. Akuntansi ditemukan oleh seorang ahli matematika yang berasal dari italia, siapakah ahli tersebut?
A. Adam Smith
B. Lucas Pacioli
C. Robert Sterling
D. Josph Schumpeter

SOAL 3

4. Sebagai pemakai informasi akuntansi, karyawan termasuk kedalam pihak?
A. Internal
B. Eksternal
C. Swasta
D. Utama

SOAL 4

5. Manakah berikut ini yang bukan merupakan pihak eksternal pemakain informasi akuntansi?
- A. Investor
 - B. Karyawan
 - C. Manajer**
 - D. Kreditor

SOAL 5

6. Memberikan informasi keuangan yang dapat dipercaya mengenai aktiva, kewajiban, serta modal suatu perusahaan termasuk kedalam manfaat akuntansi secara?
- A. Internal
 - B. Umum
 - C. Khusus**
 - D. Eksternal

SOAL 6

7. Memberikan pertanggung jawaban manajemen kepada pemilik perusahaan termasuk kedalam manfaat akuntansi secara?
- A. Internal
 - B. Umum**
 - C. Khusus
 - D. Eksternal

SOAL 7

8. Pihak yang memerlukan informasi akuntansi untuk keperluan pemungutan pajak adalah?
- A. Kreditor
 - B. Pemerintah**
 - C. Karyawan

D. Masyarakat

SOAL 8

9. Dibawah ini, pihak mana yang termasuk pihak internal dalam pemakaian informasi akuntansi?

A. Investor Perusahaan

B. Masyarakat

C. Pemilik Perusahaan

D. Pimpinan Perusahaan

SOAL 9

10. Pihak yang memerlukan Informasi akuntansi sebagai dasar pertimbangan pemberian pinjaman adalah?

A. **Kreditor**

B. Pemerintah

C. Karyawan

D. Masyarakat

SOAL 10 (random)

11. Akuntansi sebagai proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi

ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang lebih jelas dan

tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Berdasarkan definisi

tersebut akuntansi sangat berguna dalam?

A. Penilaian dan pengambilan keputusan oleh pemakai

B. Pencatatan transaksi

C. Menidentifikasi data

D. Pelaporan

12. Mengungkapkan sejauh mungkin informasi lain berkenan dengan laporan keuangan dan relevan untuk kebutuhan pemakai laporan termasuk kedalam manfaat akuntansi secara?
- A. Internal
 - B. Umum
 - C. **Khusus**
 - D. Eksternal

SOAL 11

13. Informasi keuangan akan bermanfaat bila kita memenuhi kualitas berikut, kecuali ...
- A. Relevan
 - B. Dapat dipahami
 - C. **Subyektif**
 - D. Mempunyai dibandingkan

SOAL 12

14. Akuntansi ditemukan oleh seorang ahli matematika yang berasal dari italia pada tahun?
- A. **1494**
 - B. 1994
 - C. 1484
 - D. 1944

SOAL 13

15. Informasi harus diarahkan pada kebutuhan umum pengguna, dan tidak bergantung pada kebutuhan dan keinginan pihak tertentu. Hal ini termasuk dalam syarat informasi akuntansi yang berkualitas, yaitu?
- A. **Netralitas**
 - B. Dapat dipahami
 - C. Feed Back
 - D. Relevan

SOAL 14

16. Kualitas penting informasi yang ditampilkan dalam laporan keuangan adalah kemudahannya untuk segera dapat dipahami oleh penggunaa.hal ini untuk memenuhi syarat kualitas informasi akuntansi, yaitu?
- A. Feed back
 - B. Relevan
 - C. Dapat dipahami**
 - D. Konsiten

SOAL 15 (random)

17. Agar dapat diandalkan, informasi dalam laporan kuntansi harus lengkap dengan batasan materialitas dan biaya.hal ini termasuk dalam syarat informasi akuntansi yang berkualitas, yaitu?
- A. Relevan
 - B. Reliabel
 - C. Kelengkapan**
 - D. Konsisten
18. Informasi akuntansi harus dapat dipercaya tidak mengandung isi yang menyesatkan, bebas dari erorr dan bias, dan dapat disajikan secara jujur sehingga dapat diandalkan untuk pengambilan keputusan, hal ini termasuk dalam syarat informasi akuntansi yang berkualitas, yaitu?
- A. Konsisten
 - B. Reliabel**
 - C. Relevan
 - D. Feed Back

SOAL GAME PERTEMUAN 2

Clue soal 1

Bidang Akuntansi ini kegiatan usahanya berkaitan dengan penetapan biaya produksi. Jawab : cost accounting, akuntansi biaya

Clue soal 2 (random)

Bidang akuntansi ini berkaitan erat dengan penyusunan laporan keuangan yang berguna bagi pemakai informasi akuntansi. Jawab : financial accounting

Bidang akuntansi ini bertugas memastikan laporan keuangan disusun sesuai standar akuntansi keuangan. Jawab: auditing accounting, akuntansi pemeriksaan

Clue soal 3

Tugas Akuntan ini menyusun sistem akuntansi, menyusun laporan keuangan, menyusun anggaran, menangani masalah perpajakan, serta memeriksa laporan keuangan. Jawab: akuntan intern

Clue soal 4 (random)

Dalam melaksanakan tanggung jawabnya sebagai profesional, setiap anggota harus senantiasa menggunakan pertimbangan moral dan profesional dalam semua kegiatan yang dilakukannya. Jawab: tanggung jawab

Akuntan yang menawarkan jasa pemeriksaan laporan keuangan yang sesuai dengan standar akuntan keuangan atau berupa konsultasi perpajakan dan penyusunan laporan keuangan. Jawab: akuntan publik

Clue soal 5 (random)

Tugas Akuntan ini untuk memeriksa keuangan, mengadakan perencanaan sistem akuntansi, dan mengendalikan keuangan negara. Jawab: akuntan pemerintah

Akuntan ini bertugas mengembangkan dan mengajarkan akuntansi kepada siswa/mahasiswa. Jawab: akuntan pendidik

Clue soal 6

Setiap anggota harus melaksanakan jasa profesionalnya dengan berhati-hati, kompetensi dan ketekunan, serta mempunyai kewajiban untuk mempertahankan pengetahuan dan ketrampilan profesional. Jawab: Kompetensi dan sifat kehati-hatian professional

Clue soal 7

Anggota harus menjalankan jasa profesional sesuai standar teknis dan standard profesional yang berhubungan/relevan. Jawab: standar teknis

Clue soal 8 (random)

Bidang Akuntansi yang mengkhususkan pada penyiapan data keuangan untuk menghitung pajak. Jawab: Tax Accounting

Bidang Akuntansi yang bertugas dalam pendidikan akuntansi, antara lain mengajar, menyusun kurikulum pendidikan akuntansi dan melakukan pendidikan di bidang akuntansi. Jawab: akuntansi perpajakan

Clue soal 9

Bidang Akuntansi yang membahas rencana keuangan pada satu periode tertentu dan menyampaikan perbandingan atas laporan keuangan sebenarnya dengan rencana yang telah ditetapkan. Jawab: Budgeting Accounting

Clue soal 10 (random)

Bidang Akuntansi yang mengkhususkan pada pembahasan informasi akuntansi yang berguna bagi pihak manajemen dalam mengelola perusahaan. Jawab: Management Accounting

Bidang akuntansi ini menyajikan dan melaporkan data akuntansi atas pengelolaan keuangan negara. Jawab: Government Accounting

SOAL GAME PERTEMUAN 3

Soal berbentuk clue

1. pernyataan dan interpretasi yang dikeluarkan oleh dewan standar akuntansi keuangan (Standar Akuntansi Keuangan)
2. Faktur termasuk bukti transaksi internal atau eksternal? (eksternal)
3. Uang tunai yang siap digunakan dan bebas digunakan setiap saat. (kas)
4. Barang-barang yang digunakan untuk kegiatan perusahaan dan diperkirakan habis terpakai dalam satu tahun. (perlengkapan)
5. tagihan pada pihak lain baik perorangan maupun badan usaha. (piutang)
6. Piutang yang diperkuat dengan promes (wesel tagih)
7. Biaya yang telah dibayar tetapi manfaat dari pembayaran belum diperoleh atau digunakan (biaya dibayar dimuka)
8. Peralatan yang digunakan perusahaan dalam menjalankan usaha (peralatan)
9. Tempat gedung kantor dan gedung pabrik sebuah perusahaan berdiri. (tanah)
10. Tempat usaha dilaksanakan, baik langsung maupun tidak langsung. (gedung)
11. Hak istimewa atas suatu barang yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan atas karyanya. (hak paten)
12. Hak karena menciptakan sesuatu yang diberikan pemerintah kepada perusahaan untuk mengendalikan hasil penemuannya. (hak cipta)
13. Hak istimewa yang diberikan oleh sebuah perusahaan kepada perusahaan lainnya oleh karena barang tersebut mempunyai keistimewaan khusus. (franchise)
14. Nama baik perusahaan yang melekat pada perusahaan (goodwill)
15. Utang disertai promes. (wesel bayar)
16. Kewajiban yang timbul karena pembelian jasa atau persediaan barang secara kredit.(utang usaha)

17. Utang perusahaan yang terjadi karena pembayaran gaji karyawan yang belum dibayar. (utang gaji)
18. Kewajiban yang disebabkan perusahaan menerima lebih dahulu uang sementara penyerahan jasa atau barang belum. (Pendapatan diterima dimuka)
19. Pinjaman modal kerja dari bank yang dilakukan oleh perusahaan. (utang bank)
20. Pinjaman perusahaan kepada pihak lain dengan jaminan harta tetap. (utang hipotik)
21. Pinjaman perusahaan kepada pihak lain dengan menerbitkan dan menjual surat obligasi (utang obligasi)
22. Pendapatan yang berhubungan langsung dengan kegiatan usaha. (pendapatan usaha)
23. Pengorbanan yang langsung berhubungan dengan kegiatan pokok usaha. (beban usaha)
24. standard dan prosedur akuntansi yang berlaku secara global(singkatan). (IFRS)
25. Transaksi yang melibatkan hanya bagian dalam perusahaan (transaksi internal)

SOAL GAME PERTEMUAN 4

Transaksi di Perusahaan Reparasi Nusantara

transaksi a:

tanggal 8 maret 2015 ibu sholihah menyetorkan uang sebesar RP 40.000.000 untuk mendirikan usaha reparasi kendaraan bermotor roda empat.

Analisis transaksi:

Uang yang disetorkan oleh pemilik mengakibatkan harta dalam perusahaan dalam bentuk kas bertambah. Sebagai akibatnya, modal bertambah dalam jumlah sama besar, Rp 40.000.000

Transaksi b:

Tanggal 10 maret 2015 ibu sholihah menyewa gedung untuk tempat reparasi kendaraan selama satu tahun sebesar Rp 19.200.000 tunai.

Analisis transaksi:

Sewa gedung mengakibatkan harta berupa sewa dibayar dimuka bertambah, dan harta lainnya berupa kas berkurang dalam jumlah sama besar, Rp 19.200.000

Transaksi c:

Tanggal 11 maret 2015 dibeli perlengkapan (oli gardan, dan minyak rem) sebesar Rp 10.600.000 dibayar tunai.

Analisis transaksi:

Pembelian perlengkapan menimbulkan harta berupa perlengkapan bertambah. Dihilang lain harta berupa kas berkurang dalam jumlah sama besar, Rp 10.600.000

Transaksi d:

Tanggal 12 maret 2015 dibeli peralatan reparasi kendaraan sebesar Rp 7.800.000 dibayar tunai Rp 5.800.000 dan sisanya utang.

Analisis transaksi:

Pembelian peralatan mengakibatkan harta berupa peralatan bertambah sebesar Rp 7.800.000 dipihak lain, harta berupa kas berkurang Rp 5.800.000 dan timbul utang usaha Rp 2.000.000.

Transaksi e:

Tanggal 13 maret 2015, diterima hasil reparasi dan servis kendaraan selama 2 minggu pertama sebesar Rp 4.400.000

Analisis transaksi:

Penerimaan hasil usaha operasi perusahaan mengakibatkan harta berupa kas bertambah. Dipihak lain, modal bertambah dalam jumlah sama besar Rp 4.400.000

Transaksi f:

Tanggal 14 maret 2015 dibeli lagi perlengkapan dengan harga Rp 2.800.000 dibayar tunai sebesar 1.400.000 dan sisanya utang

Analisis transaksi:

Pembelian perlengkapan menimbulkan harta berupa perlengkapan bertambah sebesar Rp 2.800.000. Dipihak lain harta berupa kas berkurang sebesar 1.400.000 dan utang usaha bertambah 1.400.000

Transaksi g:

Tanggal 15 maret 2015, dibayar upah karyawan untuk 2 minggu pertama sebesar Rp 4.600.000

Analisis transaksi:

Pembayaran upah karyawan mengakibatkan harta berupa kas berkurang. Dipihak lain modal berkurang dalam jumlah sama besar Rp 4.600.000

Transaksi h:

Tanggal 30 maret 2015, diterima hasil operasi usaha untuk 2 minggu kedua sebesar Rp 6.800.000. dari jumlah tersebut, diterima tunai sebesar Rp 5.400.000 dan sisanya diterima kemudian.

Analisis transaksi:

Penerimaan hasil usaha operasi perusahaan mengakibatkan harta berupa kas bertambah Rp 5.400.000 , sementara piutang usaha bertambah Rp 1.400.000
Dipihak lain, modal bertambah sebesar Rp 6.800.000

Transaksi i:

Tanggal 31 maret 2015, dibayar pemakain listrik, air dan telepon untuk bulan maret sebesar Rp 1.200.000

Analisis transaksi:

Pembayaran listrik, air dan telepon mengakibatkan harta berupa kas berkurang. Di pihak lain modal berkurang dalam jumlah sama besar Rp 1.200.000

Transaksi j:

Tanggal 31 maret 2015, pemakaian perlengkapan selama bulan maret sebesar Rp 2.600.000

Analisis transaksi:

Pemakaian perlengkapan mengakibatkan harta berupa kas berkurang, Di pihak lain modal berkurang dalam jumlah sama besar Rp 2.600.000

Transaksi k:

Tanggal 31 maret 2015, dibayar upah karyawan untuk 2 minggu kedua sebesar Rp 4.600.000

Analisis transaksi:

Pembayaran upah karyawan mengakibatkan harta berupa kas berkurang. Dipihak lain modal berkurang dalam jumlah sama besar Rp 4.600.000

Transaksi l:

Tanggal 31 maret 2015, pembayaran atas pembelian peralatan pada tanggal 12 maret sebesar Rp 1.400.000

Analisis transaksi:

Pembayaran utang mengakibatkan harta berupa kas berkurang. Dan utang usaha berkurang dalam jumlah yang sama besar Rp 1.400.000

Transaksi m:

Pada akhir bulan ibu Sholihah menggunakan uang perusahaan sebesar Rp 400.000 untuk keperluan pribadi.

Analisis transaksi:

Transaksi ini memberi pengaruh yang berlawanan dari transaksi penyetoran modal. Pada transaksi penyetoran modal, kas dan modal pemilik bertambah. Pada transaksi ini kas dan modal pemilik berkurang.



LAMPIRAN 2

Angket Validasi
Media Pembelajaran

ANGKET
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game*
Berbasis *Game* Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program :Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Pleret

Materi :Akuntansi sebagai sistem informasi dan persamaan
akuntansi

Peneliti :Yasir Ramadhan

Ahli Materi :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat Tidak Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi materi	Keseuaian dengan silabus				
		Aktualisasi materi				
		Relevansi dengan kemampuan siswa				
		Kejelasan materi				
		Cakupan materi				
		Ketuntasan materi				
		Tingkat kesulitan soal				
		Variasi soal				
		Kebenaran kunci jawaban				
2	Strategi pembelajaran	Kemudahan penggunaan				
		Kemudahan memahami materi				

B. Komentar dan Saran

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diproduksi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Yogyakarta,

Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi (Dosen Ahli)

A. Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi materi	Kesesuaian dengan silabus				✓
		Aktualisasi materi				✓
		Relevansi dengan kemampuan siswa				✓
		Kejelasan materi			✓	
		Cakupan materi			✓	
		Ketuntasan materi				✓
		Tingkat kesulitan soal			✓	
		Variasi soal				✓
		Kebenaran kunci jawaban				✓
2	Strategi pembelajaran	Kemudahan penggunaan			✓	
		Kemudahan memahami materi			✓	

B. Komentar dan Saran

~ Semoga dengan metode pembelajaran yang menarik anak-anak lebih mudah belajar materi

~

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diproduksi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Yogyakarta,

Ahli Materi



Adeng Pushtikaningsih, S.E, M.Si

Angket Validasi Ahli Materi (Praktisi Pendidikan)

A. Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi materi	Kesesuaian dengan silabus				✓
		Aktualisasi materi				✓
		Relevansi dengan kemampuan siswa				✓
		Kejelasan materi				✓
		Cakupan materi				✓
		Ketuntasan materi				✓
		Tingkat kesulitan soal			✓	
		Variasi soal			✓	
		Kebenaran kunci jawaban				✓
2	Strategi pembelajaran	Kemudahan penggunaan				✓
		Kemudahan memahami materi				✓

B. Komentar dan Saran

Benar dan layak diproduksi / dipakai

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- (1.) Layak untuk diproduksi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Yogyakarta, 4 Agustus 2015

Praktisi Pendidikan

Susi Purwestri S.Pd.

ANGKET
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game* Berbasis *Game* Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program :Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Pleret

Materi :Akuntansi sebagai sistem informasi dan persamaan akuntansi

Peneliti :Yasir Ramadhan

Ahli Media :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat Tidak Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Komunikasi	Kemudahan memulai program				
		Kejelasan petunjuk penggunaan				
		Penggunaan bahasa				
2	Desain teknis	Penggunaan tombol interaktif				
		Kejelasan penggunaan bantuan				
		Format teks				
		Penggunaan warna				
		Kemudahan menggunakan program				
		Kreatifitas pengembangan program				
		Pemilihan <i>tool/software</i> untuk pengembangan				
3	Format tampilan	Urutan penyajian				
		Penggunaan <i>backsound</i>				
		Transisi antar <i>slide</i>				
		Tampilan program				

B. Komentar dan Saran

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diproduksi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Yogyakarta,

Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media

A. Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Komunikasi	Kemudahan memulai program			✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
		Penggunaan bahasa		✓		
2	Desain teknis	Penggunaan tombol interaktif			✓	
		Kejelasan penggunaan bantuan				✓
		Format teks			✓	
		Penggunaan warna		✓		
		Kemudahan menggunakan program			✓	
		Kreatifitas pengembangan program			✓	
		Pemilihan <i>tool / software</i> untuk pengembangan			✓	
3	Format tampilan	Urutan penyajian ?			✓	
		Penggunaan <i>backsound</i>		✓		
		Transisi antar <i>slide</i>			✓	
		Variasi tampilan program			✓	

B. Komentar dan Saran

- Back sound terlalu banyak, full screen
- error Pilihan Bantuan 2, 50:50
- error Game nomor 2.
- Petunjuk penggunaan nomor 2 ada ada.
- Tampilan game 2 diperbaiki
- Selain ada tombol belayar bor.
- Semangat game belayar.

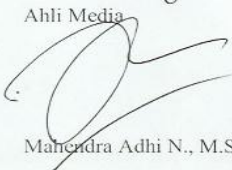
C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diproduksi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Yogyakarta, ... 19.01.2015

Ahli Media



Mahendra Adhi N., M.Sc.



LAMPIRAN 3

Angket Penilaian Siswa

ANGKET
LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Accounting Game*
Berbasis *Game* Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program :Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Pleret

Materi :Akuntansi sebagai sistem informasi dan persamaan
akuntansi

Peneliti : Yasir Ramadhan

Ahli Media :

Nama siswa :

A. Petunjuk pengisian

1. Pada angket ini terdapat pertanyaan. Pertimbangkan setiap pertanyaan dan berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan anda.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai pendapat anda
3. Ada 4 alternatif jawaban, yaitu:
 - Sangat Layak = 4
 - Layak = 3
 - Tidak Layak = 2
 - Sangat Tidak Layak = 1

No.	Aspek penilaian	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Efek strategi pembelajaran	Menambah pengetahuan siswa					
		Kemudahan penggunaan					
		Meningkatkan minat siswa terhadap materi akuntansi					
		Meningkatkan motivasi siswa terhadap materi akuntansi					
2	komunikasi	Kemudahan memulai program					
		Kejelasan petunjuk penggunaan					
		Penggunaan bahasa					
		Kejelasan soal					
3	Desain teknis	Penggunaan huruf					
		Penggunaan suara					

B. Komentarisaran

Yogyakarta,.....

SiswAngket Penilaian Siswa (Uji Coba Awal)

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Efek strategi pembelajaran	Menambah pengetahuan siswa			✓	
		Kemudahan penggunaan			✓	
		Meningkatkan minat siswa terhadap materi akuntansi			✓	
		Meningkatkan motivasi siswa terhadap materi akuntansi			✓	
2	Komunikasi	Kemudahan memulai program			✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
		Penggunaan bahasa			✓	
		Kejelasan soal			✓	
3	Desain teknis	Penggunaan <i>font</i>			✓	
		Variasi tampilan		✓		
		Penggunaan <i>backsound</i>		✓		

B. Komentor/Saran

Komentor /Saran :

Memuaskan Hati !!

Yogyakarta, 1 September 2015

[Signature]
Siswa

Angket Penilaian Siswa (Uji Coba Utama)

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Efek strategi pembelajaran	Menambah pengetahuan siswa			✓	
		Kemudahan penggunaan			✓	
		Meningkatkan minat siswa terhadap materi akuntansi			✓	
		Meningkatkan motivasi siswa terhadap materi akuntansi			✓	
2	Komunikasi	Kemudahan memulai program			✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
		Penggunaan bahasa				✓
		Kejelasan soal			✓	
3	Desain teknis	Penggunaan <i>font</i>			✓	
		Variasi tampilan			✓	
		Penggunaan <i>backsound</i>			✓	

B. Komentor/Saran

menyenangkan dan memotivasi

* pd game ke 4 blm mengerjakan sudah game over

Yogyakarta, 4 September 2015

(Signature)
Siswa

(Lili Sagita)

Angket Penilaian Siswa (Uji Coba Operasional)

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Efek strategi pembelajaran	Menambah pengetahuan siswa			✓	
		Kemudahan penggunaan			✓	
		Meningkatkan minat siswa terhadap materi akuntansi				✓
		Meningkatkan motivasi siswa terhadap materi akuntansi				✓
2	Komunikasi	Kemudahan memulai program			✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
		Penggunaan bahasa			✓	
		Kejelasan soal			✓	
3	Desain teknis	Penggunaan <i>font</i>			✓	
		Variasi tampilan				✓
		Penggunaan <i>background</i>				✓

B. Komentar/Saran

Soal Game 4 Susah mas Hfe....

Yogyakarta, 08 September 2015

[Signature]

Siswa



LAMPIRAN 4

Produk Akhir
dan *Flow Chart*

TAMPILAN PADA SETIAP HALAM *FUN ACCOUNTING GAME*

Tampilan Menu Utama



Tampilan Profil



Tampilan Bantuan



Tampilan Menu Pilih Materi




Tampilan Materi pada Setiap Pertemuan

A. Pengertian akuntansi
American accounting association mendefinisikan akuntansi sebagai proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan dilakukannya penilaian serta pengambilan keputusan secara jelas dan tegas bagi pihak-pihak yang menggunakan informasi tersebut.

Definisi akuntansi dari sudut pemakai
Akuntansi adalah suatu disiplin yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu entitas.

Definisi akuntansi dari sudut proses kegiatan
Akuntansi dapat didefinisikan proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu entitas.



Tampilan Game pada Pertemuan 1



TAX ADMINISTRATION MILLIONAIRE QUIZ
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

ILMU YANG DIDALAMNYA MENGAJAI TENTANG PROSES MENGIDENTIFIKASI, MENGUKUR, DAN MELAPORKAN INFORMASI EKONOMI UNTUK MEMUNGKINKAN DILAKUKANNYA PENILAIAN SERTA PENGAMBILAN KEPUTUSAN SECARA JELAS DISEBUT ?

A. ILMU ADMINISTRASI C. ILMU EKONOMI
B. ILMU PERPAJAKAN D. ILMU AKUNTANSI

TITIK AMAN ANDA :
Rp 0,-

RP 1.000.000.000,-
RP 500.000.000,-
RP 250.000.000,-
RP 125.000.000,-
RP 64.000.000,-
RP 32.000.000,-
RP 16.000.000,-
RP 8.000.000,-
RP 4.000.000,-
RP 2.000.000,-
RP 1.000.000,-
RP 500.000,-
RP 250.000,-
RP 125.000,-
RP 50.000,-

50 : 50  

DI ATASI

Tampilan *Game* pada Pertemuan 2

Isilah kolom di samping sesuai dengan pilihan yang telah disediakan!

Question	Answer	Choice
01. Bidang Akuntansi yang kegiatan usahanya berkaitan dengan penetapan biaya produksi.		1. Financial Accounting
02. Bidang akuntansi ini bertugas memastikan laporan keuangan disusun sesuai standar akuntansi keuangan.		2. Auditing Accounting
03. Akuntan yang bertugas menyusun sistem akuntansi, menyusun laporan keuangan, menyusun anggaran, menangani masalah perpajakan, serta memeriksa laporan keuangan.		3. Cost Accounting
04. Setiap anggota harus senantiasa bertindak dalam kerangka memberikan pelayanan kepada publik.		4. Management Accounting
05. Akuntan yang bertugas untuk memeriksa keuangan, mengadakan perencanaan sistem akuntansi, dan mengendalikan keuangan negara.		5. Government Accounting
06. Bidang Akuntansi yang mengkhususkan pada pembuatan suatu rencana dan pelaksanaan prosedur dalam pengumpulan, pencatatan, dan pelaporan data keuangan.		6. Tax Accounting
07. Anggota harus menjalankan jasa profesional sesuai standar teknis dan standard profesional yang berhubungan/relevan.		7. Akuntansi Pendidikan
08. Bidang Akuntansi yang bertugas dalam pendidikan akuntansi, antara lain mengajar, menyusun kurikulum pendidikan akuntansi dan melakukan pendidikan di bidang akuntansi.		8. Budgeting Accounting
09. Bidang Akuntansi yang membahas rencana keuangan pada satu periode tertentu dan menyampaikan perbandingan atas laporan keuangan.		9. Accounting System
10. Bidang akuntansi ini menyajikan dan melaporkan data akuntansi atas pengelolaan keuangan negara.		10. Akuntan Intern
		11. Akuntan Publik
		12. Akuntan Pemerintah
		13. Akuntan Pendidik
		14. Tanggung Jawab Profesi
		15. Kepentingan Publik
		16. Integritas
		17. Obyektivitas
		18. Kompetensi dan sifat kehati-hatian profesional
		19. Kerahasiaan
		20. Perilaku Profesional
		21. Standar Teknis

Keluar

Selamat 09:57

Tampilan *Game* pada Pertemuan 3

BINGO 19:57

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Keluar

Aturan Main :

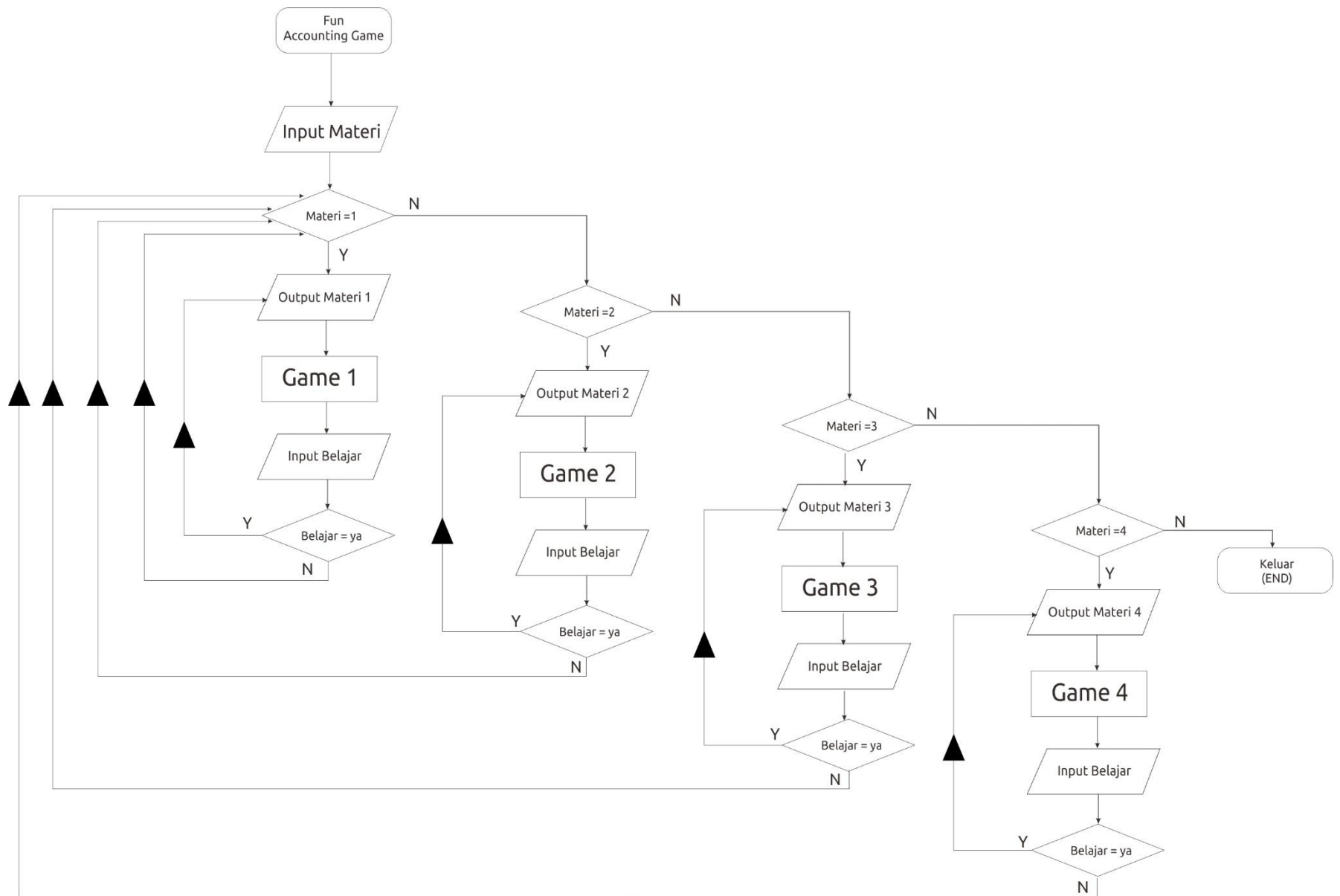
1. Kamu harus memperoleh 2 bingo, supaya menang.
2. Bingo dapat diperoleh secara vertikal, horizontal, & diagonal.
3. Kamu memiliki 3 kali kesempatan untuk menjawab soal.
4. Kamu memiliki waktu selama 20 menit.

Tampilan *Game* pada Pertemuan 1

Transaksi b:
Tanggal 10 maret 2015 ibu mela menyewa gedung untuk tempat reparasi kendaraan selama satu tahun sebesar Rp 19.200.000 tunai.

	Harta		Modal
	Kas	+ sewa gedung	= Modal
saldo	40000		40000
b. (10/3)	(19200)	19200	
saldo	20800	19200	40000

Analisis transaksi:
Sewa gedung mengakibatkan harta berupa sewa gedung dibayar dimuka bertambah, dan harta





LAMPIRAN 5

Surat Ijin Penelitian



openstor2@yahoo.com

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/260/8/2015

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I** Nomor : **1619/UN34.18/LT/2015**
Tanggal : **14 AGUSTUS 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **YASIR RAMADHAN** NIP/NIM : **11403244047**
Alamat : **FAKULTAS EKONOMI, PENDIDIKAN AKUNTANSI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN ACCOUNTING GAME BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA N 1 PLERET TAHUN AJARAN 2015/2016**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAHA DIY**
Waktu : **20 AGUSTUS 2015 s/d 20 NOVEMBER 2015**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **20 AGUSTUS 2015**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAHA DIY
4. WAKIL DEKAN I, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg /3535/ S1 / 2015

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REGN/260/8/2015
Tanggal : 20 Agustus 2015 Perihal : IJIN PENELITIAN

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : **YASIR RAMADHAN**
P. T / Alamat : **FAKULTAS EKONOMI UNY
KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281**
NIP/NIM/No. KTP : **3209091303930003**
Nomor Telp./HP : **08562951047**
Tema/Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN ACCOUNTING GAME
BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI IPS SMAN 1 PLERET TAHUN AJARAN 2015/2016**
Kegiatan
Lokasi : **SMAN 1 PLERET**
Waktu : **20 Agustus 2015 s/d 20 Nopember 2015**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 20 Agustus 2015

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, U.P. Kasubbid,
Litbang

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 397106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Pleret
5. Dekan Fakultas Ekonomi UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)



LAMPIRAN 6

Dokumentasi Penelitian



